SQUARE ENIX

DRAG ON DRAGOON
OFFICIAL GUIDE BOOK

COMPLETE-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ドラッグ オン ドラグーン 公式ガイドブック コンプリートエディション



It is an ancient time, and dragons still roam upon the earth. Two great powers, the Union and the Empire, wage fierce war for the control of a goddess who protects the harmony of the world. In only a short time, the Empire has become powerful beyond reckoning, and now it turns to attack the castle where the Union safeguards the goddess. The world teeters on the brink of chaos. Its fate now lies in the hands of one man.

PlayStation2

ドラッグ オン ドラグーン
公式ガイドブックコンプリートエディション

DRAG ON DRAGOON
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION

SQUARE ENIX™

話題騒然！ドラッグ オン ドラグーン関連書籍



契約者を終焉（エンディング）まで導く、最速解析書。

ドラッグ オン ドラグーンにまつわる、
幾つもの「謎」の片鱗が、今、明らかになる…

ドラッグ オン ドラグーン 公式ガイドブック
ファーストエディション

大好評発売中！

叩け！ 斬れ！ すべてを焼きつくせ！

ゲームノベル
ドラッグ オン ドラグーン ストーリーサイド

2003年11月28日発売予定

半熟英雄 対 3D
公式ガイドブック★ノーカットエディション

好評発売中！

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック コンプリートエディション

好評発売中！

新約 聖剣伝説 公式ガイドブック
パーフェクトナビ

好評発売中！

スターオーシャンTill the End of Time
公式設定資料集 ETERNAL MATERIALS

大好評発売中！

スターオーシャンTill the End of Timeの
あるきかた

2003年10月31日発売予定！

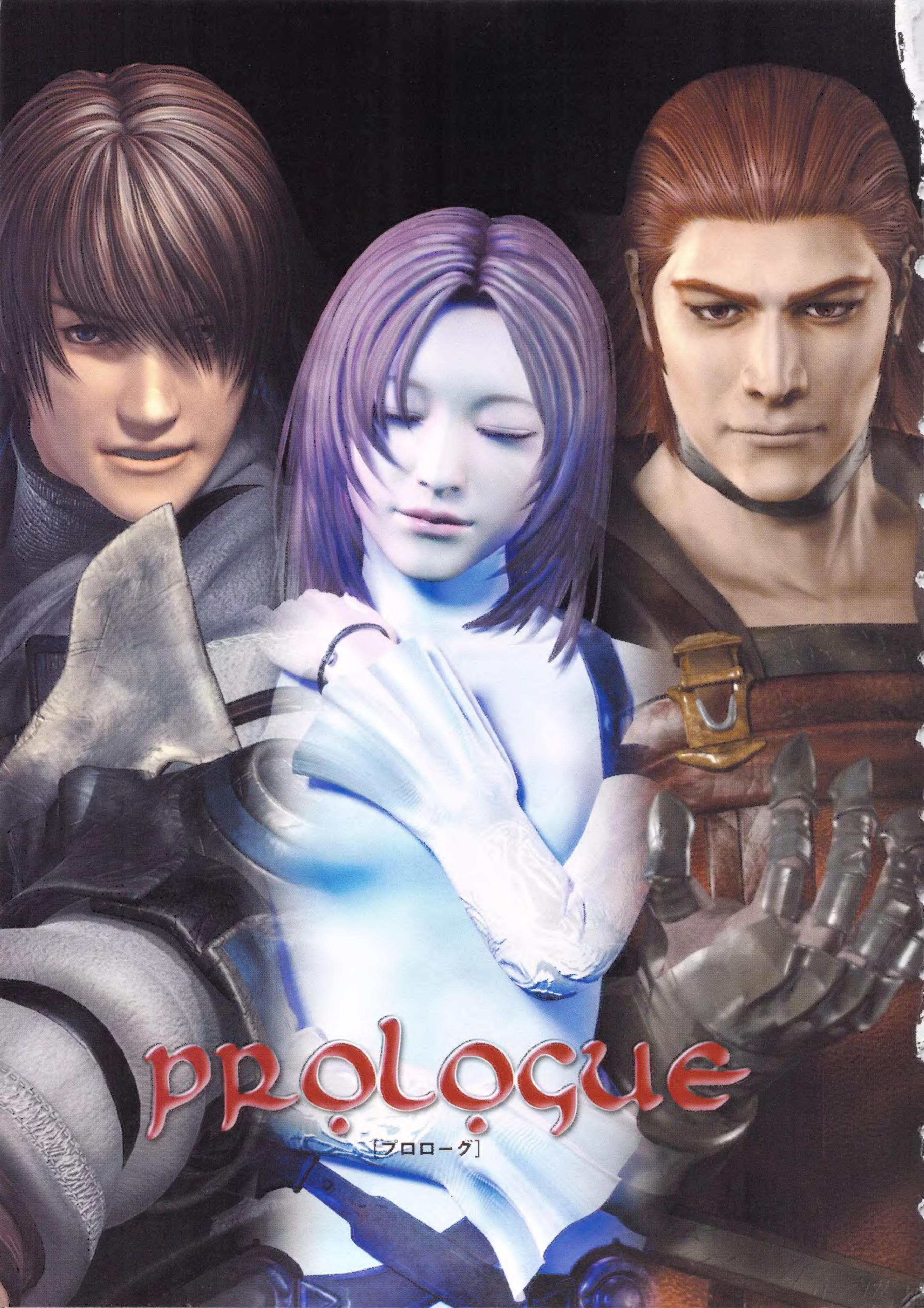
Art Direction : Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Banana Studio)



世界を死の空間に変えてしまおうとする帝国軍の最終目的とは？
天使の教会とは何を祀り、何を目的とする場所なのか？
再生の卵とは何なのか？女神は本当に死んでしまったのか？
イウヴァルト、そしてブラックドラゴンの行方は？
自ら封印となり、契約者カイムの前から姿を
消してしまったレッドドラゴンはどこに？
そして…………
世界は、一体どこへ向かおうとしているのか？

この1冊にすべての答えが存在する…。


ドラッグオンドラグーン公式ガイドブック
COMPLETE EDITION
DRAG-ON DRAGOON™
ドラッグ オン ドラグーン


PROLOGUE
[プロローグ]

未来を失った3人が出会うとき、運命の歯車が音を立てて回り始めた

ミッドガルドの小国カールレオン。

賢王ガアプのもとで長らく平和を保っていたこの国を、突然の悪夢が襲う。

紅い瞳を持つブラックドラゴンの急襲を受け、ガアプとその妻が惨殺されたのである。

それは、家族水入らずで休暇を楽しんでいる最中の惨劇であった。

目の前で両親を殺された王子カイムと王女フリアエ、そしてカイムの幼なじみで

フリアエの許嫁であるイウヴァルトの3人も、祖国を離れて暮らすことになった。

偉大なる王を失ったカールレオンは、一転して滅亡への道を歩み始める。

しかしその直後、フリアエに女神の“オシルシ”が出たことにより、

かつて、いつも一緒だった3人は引き裂かれてしまう。

──それから数年。ミッドガルドは戦火に包まれていた。

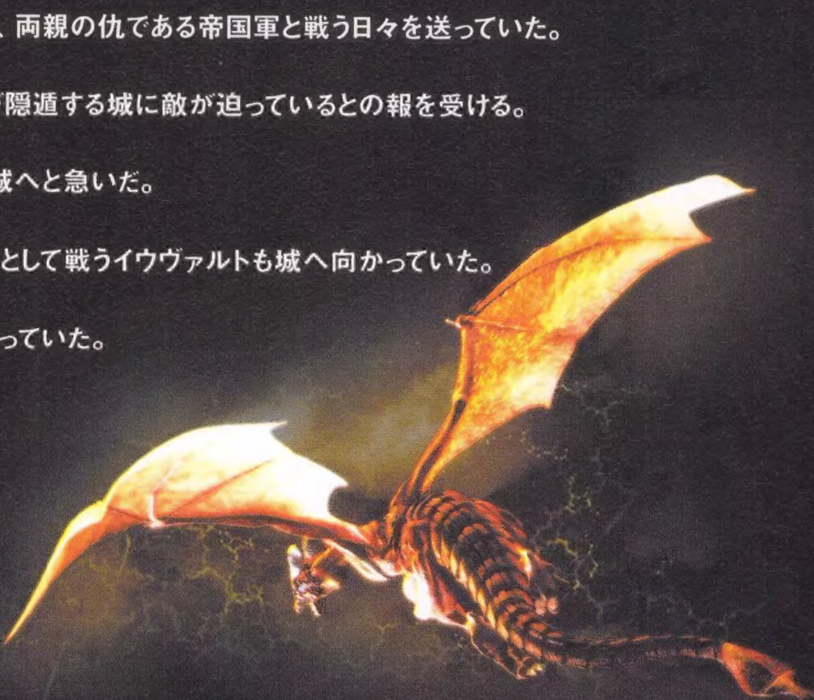
カイムは連合軍の傭兵となり、両親の仇である帝国軍と戦う日々を送っていた。

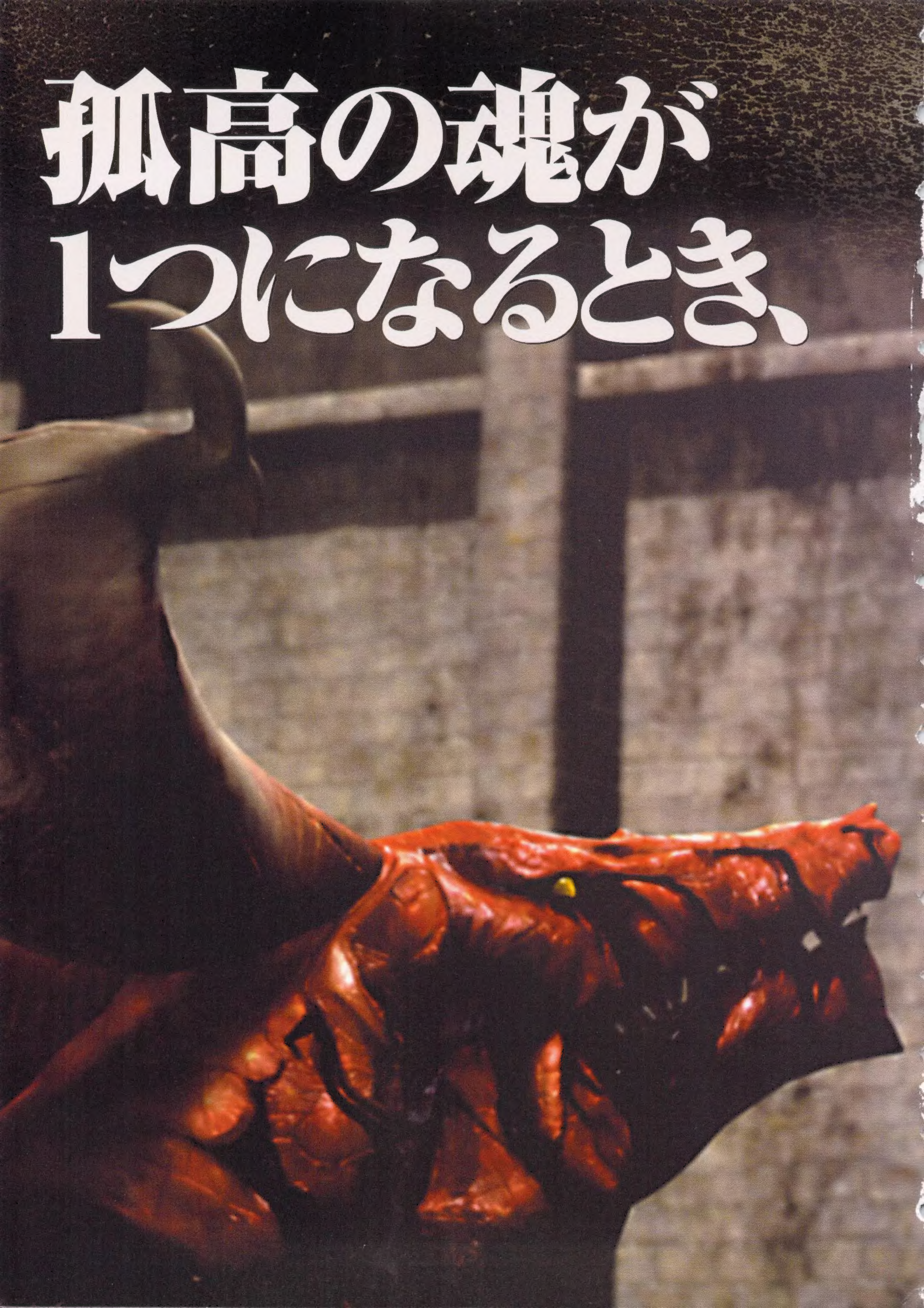
そんなある日、女神フリアエが隠遁する城に敵が迫っているとの報を受ける。

カイムは、妹を救出するため城へと急いだ。

その頃、同じく連合軍の兵士として戦うイウヴァルトも城へ向かっていた。

再会のときは、すぐそこまで迫っていた。




孤高の魂が
1つになるとき、

世界を"識る"キーワード

KEY WORDS OF DRAG ON DRAGOON

ドラゴンが大空を舞い、モンスターたちが人間と共存する世界。ミッドガルドを舞台に繰り広げられる物語は、個人の葛藤から神の存在に至るまで、壮大なスケールで展開していく。この章では6つのキーワードを軸に、世界の概況や物語の背景について解説する。



最強の竜騎士が誕生する。

契約 ——【人と人ならざる者が

Contract

世界を“識る”キーワード



人間とモンスターは、少なくともミッドガルドの地においては共存してきた。お互いに憎しみを抱くこともなく、生存のためという特殊な状況を除けば、殺生が行われることも少ない。そもそも、憎しみという感情は人間固有のものなのである。しかし、この人間同士の憎しみが、モンスターたちに波及したことは否めない。現在では、人間の配下となったオークやゴブリンなどが、ほかの人間を襲う——といった光景も見受けられる。

そうした通常の共存関係とは別に、両者の間には、契約と呼ばれる特殊な関係が存在する。これは、人間の負の感情（怒りや死、悲しみ、絶望など）が高まったときに、それを察知したモンスター（精霊・妖精含む）たちとの間で取り交わされるもので、運命共同体ともいうべき関係を結ぶことである。これは、互いの利害が一致したときに心臓を交換することで成立するものであるため、どちらかの死は、両者の死を意味するようになる。

そもそも人間は、負の感情を振り切るために強大な力を求めることが多く、それゆえ契約の相手には、より高位のモンスターを望む傾向が強い。また、契約の際、人間側はモンスターに対して、もっとも大切な身体の器官（または機能）を1つ提供する必要がある。契約相手が強大なモンスターであるほど、その代償は大きい。

一方、モンスターは何を求めて契約を行うのだろうか。これについては諸説あるが、人間の持つ、持続的で、強い負の感情に、モンスターが本能的に惹かれてしまうのではないか——という説が有力である。本来、生きとし生ける者は、創造主たる神の意志を体現しているはずである。だが、人間だけが、エゴを持ち、強い憎しみや怒りといった、さまざまな負の感情を抱く。絶対の存在である神の操作すら及ばない人間に、モンスターたちも無意識のうちに憧れに似た感情を秘めているのだとしても不思議ではない。

誇り高きレッドドラゴンが、蔑むべき人間であるカイムと契約に至った背景には、ドラゴンが窮地に立たされていたという要因も確かにあろう。しかしその一方で、恐ろしいまでに苛烈で、それでいて悲しいまでに空虚なカイムの矛盾に満ちた精神に、レッドドラゴンが密かに欲情していた——とも考えられるのである。

関連キーワード

紋章

契約者の身体に刻まれる刻印のこと。契約の代償として失った部分に現れる。その形状や大きさは、契約対象によって異なり、烙印のようにも見える。紋章が、人の目に触れる部位に出現した場合、自らが契約者であることを周囲に向けて強烈に示すことになる。

心臓を交換し、互いに運命共同体となるための契り】





↑契約は、契約者である人間とモンスター（精霊・妖精）がお互いの心臓を交換することで成立する。この瞬間から、両者は生命を共有する運命共同体の存在となる。



↑契約は、基本的に人間1人対モンスター（精霊・妖精）1体の間で行われる。しかし、ウンディーネ&サラマンダーと契約しているアリオーシュのように例外的なケースも存在する。

女神 Goddess

——【"おおいなる時間"を

世界を"識る"キーワード



"おおいなる時間（「時間」「空間」「次元」）"を、現世の正しい時間につなぎとめているクサビ。あらゆる時代にただ1人のみ存在し、前の女神が死んだときに"オシルシ"が現れた者が、次の女神と認定される。前の女神の死後、"オシルシ"を持つ女性が発見され、正式に女神となるまでは封印不在の状況であり、この期間に神による破壊が行われることを神官たちは恐れている。

"オシルシ"が現れても本人が「女神となること」を選択しない限り、正式に女神として認定されることはない。しかし、"オシルシ"が出た時点で周囲からは孤立した存在となるため、承知するしかないというのが現状だ。正式に女神として認定されると、その後は一生、市井の生活に戻ることはできない。女神となった者の生活は完全な幽閉状態で、世間とは隔絶されて過ごす。家族を含め、民間人とはいっさい交わることがなく、神官長が代表で身の回りの世話をする。このため、一般の人々が女神の姿を見たり、会話を交わしたりすることはない。ただし、戦乱の世では流浪の旅を余儀なくされるため、民間人との接触も行われる。

女神の存在については、そもそもは"選民意識（＝神に選ばれしもの）に基づき、神の威を借りた暴徒が派生しないように"という目的で、神官側が封印の概念を導入したものではないか——と言われているが、これは"オシルシ"などの不可解な現象を説明するには不十分な説である。しかし、そうした存在を人間が望んでいたことは事実であろう。

現女神であるフリアエは、14歳のときに"オシルシ"が現れ、兄カイムや、許嫁イウヴァルトと離れて幽閉生活に入った。また、フリアエの前の女神の名はアシラと言い、彼女が封印を護っていた時期には、農村一揆や貴族の反乱が頻発したという。これは、アシラが女神の掟を破り、堕落した恋に落ちたために神の怒りを買った——との噂に基づくものだ。さらに、「恋の相手は小国カールレオンの国王・ガアプ（カイムの父）である」と言う者もあったが、これは、厳格で名高い同王を失墜させるための陰謀との説が強い。しかしその後、当のガアプがブラックドラゴンに惨殺されるに至って、この噂が真実なのではとの噂も根強く囁かれている。

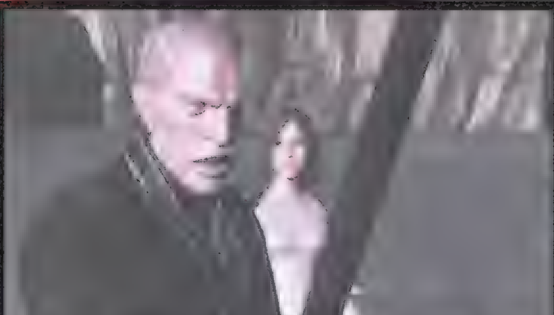
関連キーワード

オシルシ

女神が死ぬと、後継者となるべき女性の身体に現れる文様。女性のみが持つ秘められた部分に、烙印のような呪文列が螺旋状に現れる。"オシルシ"は常に痛みを伴い、身体への負担も大きい。このため、女神は一様に短命である。また、性交・出産も永遠に禁じられる。

つなぎ止める「封印」の役割を担う、唯一無二の存在】





↑女神になると、世話係でもある神官長以外の人間とは、例え家族であろうといっさい接触することができない。ただしフリアエの場合、戦乱がカイムたちとの再会を実現した。



↑現女神フリアエ。すべてを断ちきり、女神としての生活を受け入れたが、兄カイムへの想いは未だに捨てきれない。憂いと虚無に満ちたその瞳には、一体何が映っているのだろうか——。

連合と帝国

Union & Empire

――この世界を二分し、

世界を"識る"キーワード

ミッドガルド各地で、突如として反乱が相次いで発生。当初は各国ともに単純な暴動と捉え、指導者たちは自国の軍隊をもって制圧にあたっていた。しかし、戦火は収まることなく拡大し続け、一部の国が完全に滅ぼされるに至ったため、これが単なる内乱ではないことに気付く。

各国で情報を交換した結果、各地で起きている騒乱は個別の勢力ではなく、同じ目的を持つ勢力であることが判明した。帝国軍と仮称されたその軍勢は、領土を持つことも支配することもなく、いっさいの交渉が通用しない、ただ破壊のみを目的とした恐るべき集団であった。

事態を重く見た諸国は、合同で帝国軍の制圧を行うことに合意し、軍隊を結成。各国が用意した正規軍と傭兵によって編成されることから「反帝国諸国連合(略して連合)軍」と名付けられた。なお、最重要職である封印の管理を務める神官長ヴェルドレが、連合軍の最高責任者を兼任している。

一方の帝国軍は、全員が「天使の教会」と呼ばれる教団の信者である。発足当初は、ごく小さな勢力に過ぎなかったが、短期間で飛躍的に勢力を拡大、連合軍を脅かす存在になった。高度な技術力に裏打ちされた優秀な武器と、何かに憑かれたような団結力、そして、恐るべき残虐さがその強さの理由である。また、亜人やモンスターなども勢力下に治め、独自の部隊を編成している。

帝国軍は、司教と呼ばれる1人の指導者によって統率されているとされるが、その存在についてはすべてが謎に包まれている。また、帝国軍が最初に滅ぼした国の首都は、連合軍側によって「帝都」と名付けられ、帝国軍の本拠地であると考えられている。

当初は、帝国軍の尋常ならざる勢いに押され気味だった連合軍だったが、傭兵カイムを始めとする契約者などの参戦により、徐々に体勢を立て直しつつある。しかし、帝国軍側にも「黒き兵士」や「帝国軍護衛部隊」といった精鋭部隊が控えており、状況は予断を許さない。また、帝国軍には、ゴーレムなどのモンスターを操る魔術師や、連合軍との圧倒的な技術力差を見せつける各種空中兵器の存在も確認されている。

今や、ミッドガルドを二分する一大戦争に発展したこの争いの行方は、依然として混沌に包まれている。



関連キーワード

亜人

オークやその大型種であるオーガ、ゴブリンなど、人間に近い姿を持つモンスターの総称。帝国軍には多くの亜人が従軍しており、主に兵器運搬や尖兵としての任務に就いている。いずれも知能は決して高くないが、その残虐さと強靭な肉体は、連合軍の脅威となっている。

各地で激しい戦いを繰り広げる2つの勢力！





↑確たる主導者を持たない連合軍だが、兵士1人1人の戦闘能力や士気は高い。しかし、そのほとんどが歩兵部隊で編成されているため、帝国軍の各種兵器の前では脆さを見せることも多い。



↑連合軍の軍旗は、平和を象徴する鮮やかな青で染められている。なお、図案化された「盾」「剣」「甲冑」のマークは、それぞれ「加護」「力」「勇気」を表している。

世界の封印

Seal of World

世界を"[illegible]る"キーワード

【時間・空間・次元を



世界の秩序を正しく維持するためには、"おおいなる時間"をしかるべき場所につなぎとめておく必要がある——とされている。封印とは、「時間」「空間」「次元」を、現世界の正しい時間に収めるために存在するものである。世界には、聖地と呼ばれる3ヵ所の封印場所と、1人の最終封印が存在する。聖地はそれぞれ森・海・砂漠の神殿として奉られ、最終封印は女神——フリアエ自身だ。古の時代から、すべての封印が解かれてしまうと、世界は滅亡すると言い伝えられている。

古より封印に関する神事は、すべて神官によって執り行われる。神官は各国から選抜され、宗派を超えた聖職者たちによって構成されている。そうした神官たちの頂点に立つ存在が、神官長だ。女神と接触できる唯一の人間である神官長は、最終封印である女神の安全を図ることを第一の任務とする。また、女神に対して実際に封印を施すことができるのも、神官長ただ1人である。なお、神官長は事実上の連合軍総司令官でもあり、その権力は絶大だ。ただし、神官長は特定の宗教・教団には所属せず、あくまでも「封印をコントロールするための神官」という公的な職があり、それを統括する立場にある。

4つの封印は、それぞれが支え合ってこの世界を滅亡から護っている。このため、1つでも封印が破られると、その封印にかかっていた負荷が、残りの封印に課せられることになる。もともとは1人の人間に過ぎない最終封印（＝女神）にとって、ほかの封印が破られた際にかかる肉体的・精神的なダメージは計り知れない。なお、聖地に存在する3つの封印は破壊されることで効力を失い、最終封印は女神が死ぬことで効力を失う。

また、封印についてはもう1つ言い伝えがある。それは、"すべての封印が解かれると、滅亡から人間を守る再生の卵が出現する"というものだ。帝国軍（＝天使の教会）の進軍は、この言い伝えに基づいて行われている。

現在、ミッドガルドを二分して行われている大戦は、表面上は一種の宗教戦争に過ぎない。しかし本質的には、封印を破壊しようとする勢力（＝帝国軍）と、それを阻止しようとする勢力（＝連合軍）による、世界の存亡をかけた戦いなのである。封印が破られたとき、人類を待ち受けるのはどのような運命なのだろうか——。

関連キーワード

神殿

『光』を祀った"砂漠の神殿"『空気』を祀った"封印されし森"『水』を祀った"海上神殿"の3ヵ所を神殿と総称する。いずれも人里離れた場所に存在し、それぞれに封印が施されている。これらの封印がすべて破られると、女神には巨大な負荷がかかることになる。

正しい位置にとどめ、世界の秩序を保つための印】





↑ひとたび封印が破られてしまうと、再び封印を施す必要がある。施術できるのは神官長のみで、対象となる者には激しい痛みが伴う。これは例えドラゴンであっても例外ではない。



↑すべての封印が破られたときに訪れるという無秩序な世界――言い伝えは真実だった。神の意志を受けた「敵」たちが、人間を抹殺すべくゆっくりと天から舞い降りる。

天使の教会

Angel's Church

世界を"識る"キーワード

——【飛躍的に勢力を



すべてが謎に包まれた教団。設立の目的・意義などはいっさい不明だが、封印を解き放ち、「再生の卵」を出現させようとしている——と噂されている。この教団がいつ頃から活動し始めたのかは定かではないが、"前女神・アシラの時代に頻発した農村一揆や貴族の反乱などに、その兆しが見られた"と言う者もいる。現在、天使の教会の思想下にある暴徒たちは、帝国軍と呼ばれる軍隊（全員が天使の教会の信者で構成される）を組織し、各地でその勢力を拡大中である。

教団の本拠地は、朽ち果てて廃墟となった宮殿にある。当初は無名の小さな教団に過ぎなかったが、ある幼い少女が司教となってから神がかり的に勢力を伸ばし始め、現在では、単なる信仰集団にとどまらず、帝国軍という強大な武力を持つまでに至った。だが、教会の教義はわずか6行のみの極めて簡潔なもの。某所で発見された、帝国軍兵士の死体の脇にはこんな血文字が描かれていた。

天使を語ってはならない。
天使を描いてはならない。
天使を書いてはならない。
天使を彫ってはならない。
天使を歌ってはならない。
天使の名を呼んではならない。

天使の教会の天使を禁じる教義。それは不可思議で不気味で、グロテスクでさえある。だが、この教義は完璧なまでに履行されおり、"天使"とは何か——この問いに答える者は皆無……まったくの謎である。

そんな中、天使の教会を、単なる宗教団体ではなく、一種の伝染病ではないかとする異説もある。これは、帝国軍に属する兵士やモンスターたちは例外なく両眼が赤く、著しい言語機能不全や声の変質などを引き起こす例が多数確認されているためだ。また、感染した者は常人よりも遥かに強大な力を手にするとも言われる。しかし、これはあくまで仮説に過ぎず、もし事実だとした場合、潜伏期間や感染経路など説明のつかない部分も多い。

このように、天使の教会については未だ謎が多い。しかしその背後には、人間より遥かに大きな何者かの存在が感じられる。その正体が明かされるのは、現在行われている大戦が終結したときであろう。

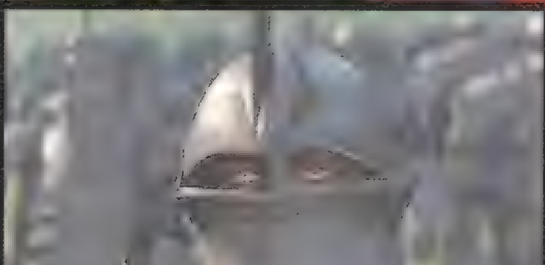
関連キーワード

帝国軍軍旗

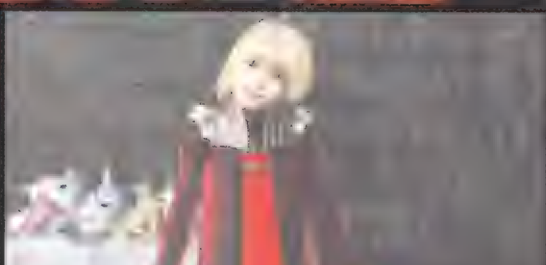
帝国軍の軍旗には、3つ目の双子と翼が描かれている。これは、教会の教義により、天使に関する描写が禁じられているため、司教を図案化したものである。なお、旗の布地は、生け贄として捧げられた処女の血に14日間浸すことによって、禍々しい真紅に染め上げられている。

拡大しつつあり、すべてが謎に包まれた教団】





⬆帝国軍に所属する者は、人間とモンスターを問わず、例外なく赤い眼を持つ。同時に、言語能力の低下が認められる場合も多い。その反面、肉体的な強靭さは驚異的に高まるという。



⬆すべての元凶にして、天使の教会の司教であるマナ。一見するとまだあどけない少女だが、その双眸は赤く染まり、狂気の炎が揺らめく。報われない母への愛が、彼女を狂わせた……。

再生の卵

Egg of Rebirth

世界を"識る"キーワード

【世界の封印が解かれた



4つの封印が解かれたときに、世界に発生する"世界の破滅から人間を守る装置"。神話に登場する再生の卵は、そう描かれている。これまでの歴史上で、再生の卵が実際に現れた記録はない。そのため、卵は神話に出てくるだけの存在であり、神官の中にもその存在を疑問視している者が多い。その一方で、この神話を信じる者も少なくなく、各地で同時多発的に発生した暴徒――天使の教会の信者たち（=帝国軍）――の精神的な拠りどころともなっている。

神話の中でも、再生の卵についての記述はさほど多くなく、その正体は謎のベールに包まれている。神話の一節には、"再生の卵に入ることで人類には新たな未知が拓ける――"という記述も見受けられるが、実は、この卵に望みを託しているのは人間だけではない。卵がこの世に出現した暁には、世界中からありとあらゆる種族の生物（モンスター含む）たちが、人間と同じ希望を抱きこの卵に向かって集結することになる。彼らは強烈な本能にしたがって、この卵の下に導かれるのだという。

では、再生の卵とは一体何なのか――。この問いに答えられる者は存在しない。しかし、神話の記述をそのまま鵜呑みにすることは安易に過ぎる。卵の役割について考える上で鍵となるのは、"神の意志はどこにあるか？"という点である。天使の教会の背後には、人間より遥かに巨大な何か――恐らくは神の存在がある。これまで人間たちは、さまざまな災害やモンスターの襲撃などを、"神の与えた"試練として受け止めてきた。また神が、エゴばかり強い不穏な失敗作である人間を抹殺したがっている、と考えている者も決して少なくはない。

もし、神の意志が"人類を抹殺する"ことであるとしたら――。再生の卵とは決して希望に満ちた福音をもたらすものなどではなく、人類を破滅に導くためのものである可能性も決して否定できない。現在、帝国軍の軍勢は、封印を解いて再生の卵を出現させるべく各地で戦いを繰り広げている。彼らは、この卵が人類を救う存在であると信じている。だが、彼らの"赤い瞳"に真実が映っているとは限らないのだ……。

役割はおろか、その存在すら不確かな再生の卵。しかしこの卵が、人類の命運を握っていることは間違いない。

関連キーワード

神

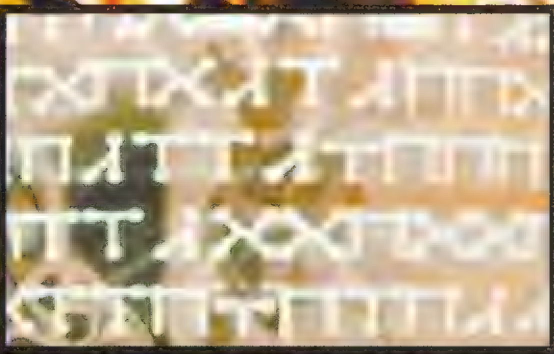
唯一にして絶対的な存在で、あらゆる生物を造った創造主。すべての生物は、神の大いなる意志に基づいて行動する。しかしその中で唯一、人間だけが神の意志でコントロールできない存在である。そのため、神が「失敗作」である人間を抹殺したがっていると考える者も多い。

ときに発生するといわれる【巨大な卵】





⬆その名のとおり、外見はまさに卵そのもの。固い殻に覆われているように見えるが、殻を透過して内部に入ることができる。中から生まれ出するのは、希望か、はたまた絶望か――。



⬆愛する者を失ったイウヴァルトは、この卵に最後の望みを託す。女神――いや、許嫁であるフリアエ復活の奇跡を祈って、彼女を再生の卵へ優しく抱き入れる。瞬時の静寂。そして卵は揺らめき……。

ドラッグオンドラグーン
公式ガイドブック
〜Complete Edition〜

目次 Contents

Chapter 1

英傑の章

キャラクター解析

official game book
complete edition

カイム

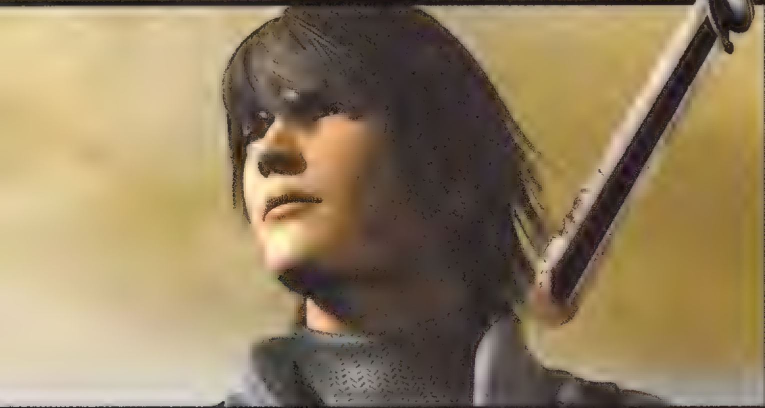
Caim

Voice：池畑慎之介

Profile

性別：男性
年齢：24歳
血液型：AB型
契約対象：レッドドラゴン
契約の代償：言葉
紋章の位置：舌

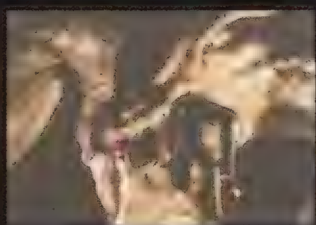




カイムを"識る"ための3つのキーワード

目の前で惨殺された両親

カイムは、小国カールレオンの王家に生まれた。父である国王ガアプは開放的な性格で国民から慕われていたが、カイムが18歳のとき、悲劇が起こる。家族で団らんを楽しむガアプ一家をブラックドラゴンが急襲。カイムの目の前で、両親は惨殺されてしまう。偉大すぎる国王を失ったカールレオンが、国家としての体裁を保てなくなるまで、それからさほど時間はかからなかった。



⬅その時の風景は、カイムの脳裏に焼き付いている。

親友イウヴァルトと妹フリアエ

貴族イブリスの息子、イウヴァルトとは親友であると同時に剣術のライバルとして、家族ぐるみの付き合いをするほどの仲だった。しかし、イウヴァルトと妹フリアエが恋に落ち、許嫁の身となった後に起きたある事件以降、3人の関係がギクシャクし始める。内に秘めたフリアエの心、その心の動きに苦悩するイウヴァルト。3人が紡いでいた真っ白な糸がねじ曲がり、そして、血に染まる。



⬅久しぶりに再会した3人だが、空気はどこか重い。

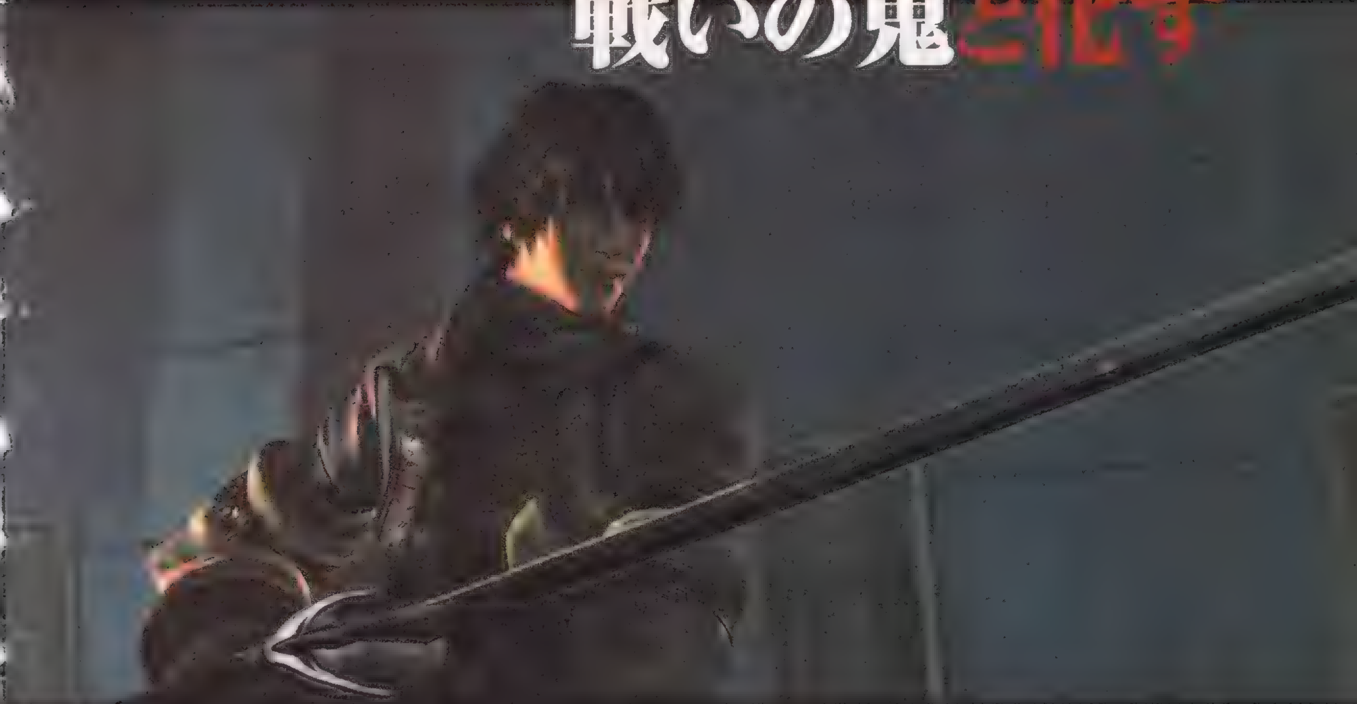
類い希なる剣術

父ガアプは、歴代の王の中でも突出した剣の達人として知られていた。元々剣に非凡な才があったカイムも、そんな父の指導の下、メキメキ剣術の技量を身に付ける。だが、父の死後、フリアエに"オシルシ"が出て孤独の身となったカイムの剣には、どす黒い邪の業が宿ってしまったようである。その戦いぶりは苛烈で、容赦なく相手を殺戮するさまはまさに戦いの鬼。血に染まった剣に笑みを映す。



⬅単独で敵陣の真っ直中に斬り込むことも厭わない。

復讐の炎に身を焼き、戦いの鬼と化す



——どこで歯車が狂い始めたのか……？

カイムは、そう自問せずにいられない。厳格ながらも家族思いの父ガアプと優しい母、そして可憐で美しい妹フリアエに囲まれて、満ち足りた生活を送っていたあの頃——。幼なじみにして剣術のライバルでもあるイウヴァルトとは、いずれ義理の兄弟になる間柄だった。ゆくゆくは父の後を継いでカールレオン国を治め、イウヴァルトを参謀に——そんな夢想をしたこともあった。

しかし、今のカイムには、何もない。

今にして思えば、あの忌まわしい惨劇の前日の出来事が、その予兆だったのかもしれない。いつもどおり剣の稽古をしていたときに、手元を滑らせたイウヴァルトが誤ってカイムを傷つけてしまったのだ。幸い傷は浅く、カイムは稽古熱心な友人を笑って許すつもりだった。

しかし、妹フリアエはそうではなかった。驚くほどの剣幕でイウヴァルトをなじり、気圧されたイウヴァルトは、気まずそうな表情を浮かべて、その場を立ち去ってしまった。気持ちは嬉しいが、フリアエの兄思いにも困ったものだ。まあ、あいつには後日改めて話せばいい——。そう思ったカイムは、心配のあまり今にも泣き出しそうな妹と共に城へと足を向ける。しかし、イウヴァルトが去り際に見せた複雑な瞳の色にどんな想いが隠されていたのか、このときのカイムには知る由もなかった。

そして翌日、惨劇は起こった。

その光景は、どんなことがあっても決して忘れることはないだろう。突如として城を襲ったブラックドラゴンの醜い牙が父の身体をゆっくりと噛み砕き、巨大な爪は、華奢な母の身体をあっさりと貫いた——。すべては、あっという間の出来事だった。目的を果たしたドラゴンは、カイムたちに一瞥をくれると、悠々とその場から飛び去った。

カイムは、吠えた。あらん限りの声を張り上げて吠え続けた。どれくらいの間そうしていたのかは分からない。ふと我に帰ると、カイムの隣には、驚きと絶望のあまり、悲鳴をあげることも泣くことも忘れて惚けたように立ちつくすフリアエがいた。カイムは、その身体を抱きしめた。そして、フリアエがまるで痙攣するかのように震えていることに気付き、さらにきつく抱きしめた——。

あれから6年の歳月が流れた。家族も、友も、故郷も、すでにない。カイムにあるのは、戦いの日々だけだ。ただひたすら敵を、斬る。戦いの興奮は、現実を忘れさせてくれる。もはや、「復讐」はカイムにとって敵を殺すための建前になっていた。体中に流れる怒り。そして、いつも心は空虚だった。

イウヴァルト

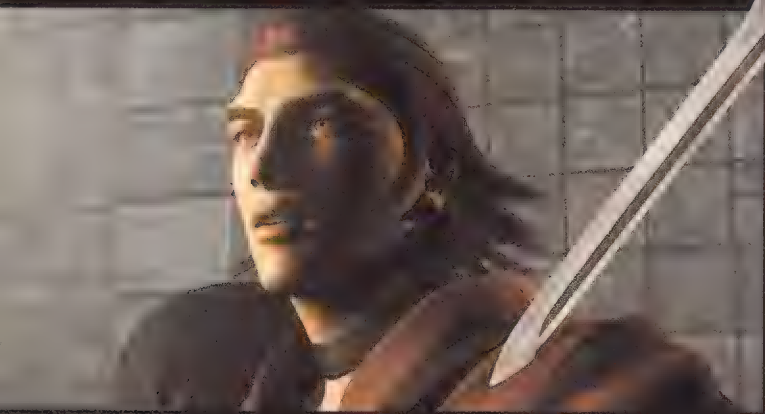
Inualt

Voice：唐沢寿明

Profile

性別：男性　血液型：A型　契約の代償：歌
年齢：20歳　契約対象：ブラックドラゴン　紋章の位置：首





イウヴァルトを“識る”ための3つのキーワード

幼なじみにして親友のカイム

父イプリスはカールレオン国に出入りし、王ガアプから絶大な信頼を得ていた。その息子であるイウヴァルトも、幼い頃からカイムとは兄弟のように育てられ、剣術もガアプ直々に仕込まれるほどだった。しかし、遺伝のなせる業か、カイムに剣で勝てることは一度としてなかった。また、カイムの妹フリアエとも同様に仲が良く、いつしか2人は恋に落ちることになる。



←身の丈ほどの刃渡りを誇る。長大な剣を愛用する。

かつての許嫁フリアエ

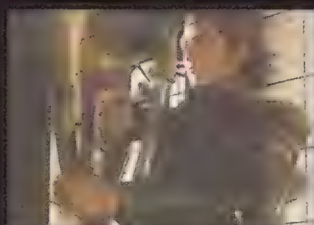
イウヴァルトたちが恋に落ちたことは王の知るところとなり、2人は許嫁の身となった。しかしこのときから、3人の関係に不協和音が生じ始める。イウヴァルトには、フリアエを独占したいという思いがあるが、兄を慕うフリアエはカイムから離れようとしない。ガアプの死後、彼女が自分ではなくカイムと旅に出る選択をしたことで、イウヴァルトの喪失感はより深いものとなった。



←フリアエへの想いが、彼を狂気に駆り立てていく。

ハープの名奏者にして美声の持ち主

剣の腕ではカイムに敵わないイウヴァルトだったが、誇れるものが1つあった。ハープ演奏の腕前と、歌である。その歌は聴く者を癒し、フリアエの心をも魅了した。しかし、ガアプが死に、困窮するカイムとフリアエの姿を見るにつけ、歌などではなく、カイムたち兄妹を支えてやれる力が欲しいと思い始める。そしてその思いは、いつしか彼の中で抑えがたいものとなっていった。



←ハープを弾く姿は優美で繊細な一面を感じさせる。

一途な想いは、いつしか自らを蝕み始める



窓から月明かりが射し込む部屋で、1人の青年が物思いに耽っていた。鍛え抜かれた無駄のない肉体に、整った顔立ちと長めの赤い髪の毛を持つその青年は、街を歩けば異性の目を惹きつけるに違いない偉丈夫だった。しかし、凛々しく男らしい外見とは裏腹に、彼の思いは暗く鬱々と沈んでいた。

——あの頃に戻りたい。身分の違いなど微塵も感じさせない親しさで接してくれたカイム。そして、いつも2人のそばで柔らかく微笑んでいたフリアエ。高鳴る動悸を抑え、何度もつっかえながら口にした告白の台詞に、フリアエが頬を染めながら応えてくれたときは、天にも昇る気持ちだった。あの頃は、すべてが輝いていた。

しかし——あの忌まわしい惨劇の日から、何かが変わり始めた。目の前で両親を殺されたカイムは心を閉ざし、そんな兄を心配するフリアエは、イウヴァルトと一緒にいてもどこか上の空……。イウヴァルトは、少しでもカイムたちの力になるべく、執政を担う立場となった父イブリスの手助けをして働いた。ところが、ガアプの死から1年後、イブリスが病死。残された失意の3人も国を出ることになった。

父を失った悲しみは大きかったが、内心では“これでようやくフリアエと一緒になれる”と、密かな喜びを感じていたイウヴァルトに、予想もしなかった現実が突きつけられる。フリアエは、許嫁であるイウヴァルトではなく、兄カイムについていくことを選んだのだ。表面上は平静を装ってそれを受け入れたイウヴァルトだったが、内心の動揺と落胆は計り知れなかった。“なぜ俺ではなくカイムなのだ！”。イウヴァルトは、心に渦巻く嫉妬心と誰1人支えてやれない自らの無力さを呪いつつ、誰もいなくなった王宮で1人、ハープを爪弾いた。愛するフリアエを失った今、彼に残されたのは歌だけだったのだ。そして、その直後、フリアエに“オシルシ”が出たことにより、許嫁は完全に手の届かない場所へと行ってしまう。イウヴァルトが夢見た輝かしい未来は、永遠に失われたのである。

それから数年。戦乱の世で、イウヴァルトは連合軍の兵士として戦いの日々を送っていた。かつてカイムと共に鍛えた剣術は、周囲にも一目置かれるほどの腕前だった。しかし、彼の心は常にある思いに囚われていた。“俺にもっと力があれば、フリアエは——。力が欲しい！”

——どこからか聞こえた犬の遠吠えが、青年を思索から現実へと引き戻した。イウヴァルトはゆっくりと寝台から身を起こすと、壁に立て掛けてあったハープを手に取り、静かに爪弾き始める。その物悲しい音色は、明け方まで途絶えることはなかった。

フリアエ

Furies

Voice：初音映莉子

Profile

性別：女性
年齢：19歳
血液型：B型





フリアエを"識る"ための3つのキーワード

女神としての重責

突然の惨劇で父ガアブを亡くしたカイムとフリアエは、国を離れて旅に出た。ところがその直後、フリアエに女神の"オシルシ"が出現。フリアエが14歳のときである。彼女は女神となることを受け入れ、カイムと別れて幽閉生活に入った。目の前で両親を殺され、さらに兄や許嫁とも引き離されてしまう……。あまりにも過酷な運命は、1人の少女からすべての希望を奪い去った。



←わずか14歳の少女にかかる責任はあまりにも重い。

兄カイムへの秘めた想い

6歳年上の兄カイムとは、小さい頃から仲が良かった。カイムは年の離れた妹を可愛いがり、フリアエは優しい兄によくなついた。しかし、やがてフリアエは、イウヴァルトと恋に落ちる。兄もそれを喜んでくれたが、フリアエの心の奥底には、兄への強い想いがあった。父の死後、国を離れることになったとき、イウヴァルトでなくカイムを選んだのは、兄と離れたくないという思いゆえだったのかもしれない。



←普段は決して見せない兄への想いだが、内心は……

かつての婚約者イウヴァルト

イブリス家とは、フリアエが小さい頃から家族ぐるみの付き合いをしており、その息子であるイウヴァルトとも接する機会が多かった。フリアエは、イウヴァルトのハープと歌が大好きで何度も演奏をせがみ、イウヴァルトもそれに応えた。やがて2人は惹かれ合い、許嫁の身となる。しかしその後の悲劇と、フリアエに現れた"オシルシ"により、2人の間には決して越えられない深い溝が刻まれてしまう。



←イウヴァルトのハープと歌は、彼女を癒した。

俗世との関わりを絶ち、女神として生きる苦悩



女神の日常は、退屈である。

朝、まだ暗いうちに起床すると、ヴェルドレと共に神への祈りを捧げる。そして日が昇る頃、質素な朝食を摂ってしまうと、その後は特にするべきことがない。女神になったばかりの頃は、部屋に置かれた教典や神学書などを、興味本位で開いてみたこともある。しかし、どれもこれも堅苦しい内容のものばかりで、すぐ飽きてしまった。調度品は極めて質素で、中でも寝台の堅さは彼女を驚かせた。部屋には、生活に必要なものは一通り揃っているが、娯楽品と呼べるものは1つもない。王家の娘としてこれまで何不自由なく育った彼女にとって、女神としての生活は、拷問にも等しかった。しかし、この生活を選んだのは、ほかでもない自分自身なのだ――。フリアエは、唇を噛みしめた。

あの、決して思い出したくない――しかし、今でも目を閉じると脳裏に浮かぶ惨劇の日を境に、すべてが変わってしまった。優しく快活だった兄は塞ぎ込むことが多くなり、滅多に笑わなくなった。夜中、兄の寝室から叫び声が聞こえたこともある。翌日、そのことを問うと、カイムは悪い夢を見た――とだけ答えた。フリアエは、そんな兄が心配でならなかった。

許嫁のイウヴァルトも、フリアエたちを心配して何度も訪ねてきてくれた。しかし、彼の奏でるハープの音色も、以前ほどは彼女の心に響かなくなっていた。彼女もまた、いつしか兄カイムと同じように心を閉ざし始めていたのだ。

惨劇から1年が経ち、フリアエたちは国を離れることになった。イウヴァルトには、自分と一緒に行こうと誘われたが、カイムの様子を間近で見てきたフリアエは兄のことが心配で、とても1人にするわけにはいかなかった。しかしそれは、自らに対する言い訳だったのかもしれない。自分自身でもはっきりと意識していなかったが、彼女の本心はこう叫んでいたのだ。"兄さんと離れたくない！"

しかし、国を離れて旅に出た直後、フリアエの身体に異変が起こる。激痛とともに彼女の身体に現れたのは、女神の"オシルシ"だった――。女神になることは、俗世間との隔絶を意味する。そうなれば一生、兄にもイウヴァルトにも会うことはできない。フリアエにとって、それはあまりにも過酷な運命だった。"なぜ私ばかりがこんな目に――"。

"オシルシ"が出てから数日後、フリアエは女神となることを決意した。そのことを兄に告げる口調は普段と変わりなく、口元には微笑さえ浮かんでいた。しかし、その目は恐ろしいほどに空虚だった。それも当然だろう。彼女はわずか14歳にして、すべてを諦めなくてはならなかったのだ――。

ヴェルドレ

Verdelet

Voice：家弓家正

Profile

性別：男性
年齢：72歳
契約対象：石化したドラゴン
契約の代償：毛
紋章の位置：頭部





ヴェルドレを"識る"ための3つのキーワード

神官長という役職

ヴェルドレが務める神官長という役職は、女神の身の安全を確保することを最大の任務としている。女神と接することが許される唯一の存在であり、身の回りの世話なども行う。任務の性格上、神官長が人前に出ることは稀である。神官長は同時に、連合軍の総司令官という立場でもあるが、実際に陣頭で指揮を執ることはまずない。これは、あくまでも女神の身を守ることが優先されるためである。



←職務の性格上、常に女神に付き添って行動する。

封印する能力の使い手

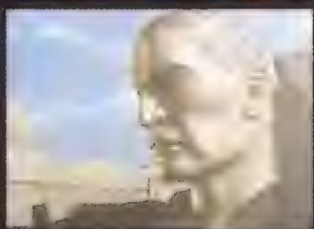
神官たちの頂点に立つ存在だけあって、神官長には各種の神秘的な能力が備わっている。その中でもっとも重要なのが、封印を施す能力であろう。何らかの原因で封印が解かれてしまった場合に、それを修復することができるのは、世界中で神官長ただ1人である。なお、その際に使用するのは一枚の護符と呪文のみ。ときおり精神的な弱さを露呈するヴェルドレだが、神官としての能力は一級品だ。



←神官としての高い能力は契約で得たものだろうか。

契約対象——石化したドラゴン

ヴェルドレは若かりし頃、ドラゴンと契約を行った。その代償として毛髪を失い、頭部には紋章が浮き出ている。契約の経緯については黙して語ろうとしないが、ドラゴンから得た強大な力が、彼を神官長という要職に就かせた要因であることは間違いないだろう。なお、契約したドラゴンはすでに石化している。また、カイムと同様に契約者であるため、レッドドラゴンの"声"を聞くことができる。



←頭部全体を覆う紋章は一種異様な雰囲気だ。

内なる葛藤を胸に秘め
神に仕える人格者



ヴェルドレは、不安だった。神官長という立場にありながら、彼はときどき、神の真意がわからなくなるのだった。もちろん、神官長とはいえ1人の人間に過ぎない自分に、神の意志がすべて見通せるなどとは思ってはいない。しかし、このところ起きている出来事は、あまりにもヴェルドレの理解を超えていた。天使の教会、帝国軍、そして――女神フリアエ。神はいったい何を望んでいるのか――。

ヴェルドレは書き物をしていた手を休めると、隣室のほうを見やった。壁1枚を隔てた向こうは、現女神フリアエの居室である。彼女のことを思うと、ヴェルドレの胸は痛んだ。13歳のときに目の前で両親を惨殺され、その心の傷も癒えぬまま、兄や許嫁とも引き離されてしまった少女――。神はあまりにも酷い仕打ちをする、とヴェルドレは思わずにいられない。初めてフリアエと対面したとき、とても14歳の少女とは思えない空虚なその目に、戦慄すら覚えた。外見こそ可憐な少女だが、彼女のまとっている空気は、まるで死期の近い老人のそれだったのである。フリアエは――空っぽだった。

神官長であるヴェルドレの職務は、女神の安全を確保することである。これまで彼が手がけてきた女神たちは、最初のうちこそ頑なな態度を見せていた者でも、接していくうちに少しずつ心を開いてくれる場合が多かった。しかし、フリアエは違った。彼女が女神となってからすでに数年が経つが、彼女のほうから話しかけてきたことは数えるほどしかない。もちろん、話しかければしっかりと答える。しかし、その口調は平淡で、いっさいの感情が感じられなかった。今やヴェルドレは、彼女の心を開こうとする試みを完全にあきらめていた。

こんなとき、ドラゴンがいてくれれば――。思いはいつもそこにたどり着いてしまう。絶大な権力を持ち、大勢の人々から尊敬を集める神官長という立場は、実は、恐ろしく孤独な存在でもあった。ヴェルドレの命令1つで命を捨てる者の数は、恐らく数万は下らないだろう。しかしヴェルドレはそれより、対等に話ができるたった1人の相手が欲しかった。かつて、その役割を担っていたのが、契約相手のドラゴンだった。だが、ドラゴンはとうの昔に石化し、永遠の眠りについている――。ヴェルドレの口から、長いため息が漏れた。

このところ毎日のように入る戦況報告は、今ヴェルドレたちがいる城に危険が迫っていることを知らせていた。女神と共に流浪の生活に出る日もさほど遠くないだろう。そうなったとき、自分は女神を守りきれるのだろうか――。「神よ、お力を！」思わず口をついた祈りに、応える者はなかった――。



レオナール

Leonard

Voice：山寺宏一

Profile

性別：男性
年齢：32歳
契約対象：フェアリー
契約の代償：視力
紋章の位置：眼球

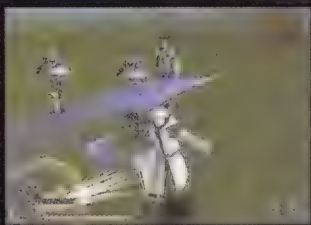




レオナールを"[illegible]る"ための3つのキーワード

争いを避けてひっそりと暮らす隠者

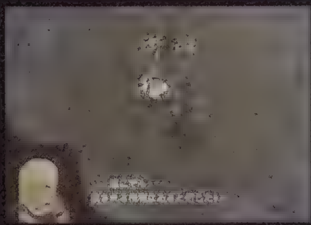
レオナールはかつて、とある理由により、家を離れて森の中で人目を避けるようにして暮らしていた。そしてあるとき、家族が帝国軍に追われたため、弟たちを匿って一緒に暮らすようになる。彼がなぜ、森の中で暮らすようになったのかは家族ですら知らなかった。しかし、まさにその理由が原因となって、レオナールは弟たちを失ってしまう――。彼はあまりにも重い十字架を背負うことになった。



←一平民に過ぎないが、秘めた戦闘能力は極めて高い。

己を苦しめる特殊な性癖

彼が家を離れて暮らすようになった理由――それは、自らの特殊な性癖を恥じてのものだった。潔癖な性格ゆえに、自らの歪んだ性癖に恥じ入り隠者の道を選んだレオナールだったが、その性癖を捨て去ることはできなかった。そして、決定的な事件が起きる。彼が森の中で色欲に溺れている間に帝国軍の急襲を受け、3人の弟たちを惨殺されてしまったのだ――。



←普段のレオナールは潔癖で争いを避ける常識人だ。

彼のすべてを知るフェアリー

犯した罪の大きさに、一度は自ら命を絶とうとしたレオナールだったが、死への恐怖からか最後の踏ん切りがつかずにいた。そこに、強力な"負の感情"の臭いを嗅ぎつけて現れたフェアリーから契約を持ちかけられ、一方的に押し切られる形で契約を結んでしまう。そしてこれ以降、すべてを知るフェアリーには事あるごとに罵られる日々を送るが、それも自らの犯した罪ゆえと甘受している。



←契約で視力を失ったことで、優れた超感覚を得た。

ある特殊な性癖が潔癖なる隠者を苛む



それは、レオナールが変声期を迎える少し前のことである。友人の中にはすでに声変わりを済ませた者もあり、レオナールも少しずつ少年から大人へと移りつつあった。その年頃の少年たちが集まれば、話は自然と異性の噂になる。どの娘がかわいい、いや俺はあの娘がいい――。友達が他愛のない議論で盛り上がる中、レオナールだけはみんなの話にまったく興味を持てなかった。彼の視線は、好みの女の子について語る1人の少年の横顔に注がれていた。

亜麻色の髪の毛を持つその少年は、友人たちの中でも一際目立つ端正な容姿の持ち主だった。レオナールは彼を眺めていると、胸の奥が熱くなるような不思議な感覚を覚えるのだった。なんてきれいな横顔なのだろう――。そのとき、視線を感じたのか、少年が突然、レオナールのほうに向き直って言った。

「そういえば、レオナールはどうなんだよ？」

不意を突かれたレオナールは、とっさのことに何も答えられず、赤面してうつむいてしまった。そんな彼を見て、友人たちはおかしな奴だと笑い、話題は再び異性の話に戻った。レオナールは内心でホッとしつつも、自分が友人たちとは違うことにこの時はっきりと気付いたのである。

それから20年近い月日が流れた。この特殊な性癖――少年愛はレオナールを悩ませ続け、彼は森の中で隠者として暮らしていた。当初は家族と別れて1人で生活していたが、帝国軍に家族が追われたため、今では3人の弟たちを匿っていた。もちろん、家族たちは誰1人としてレオナールの性癖のことは知らない。しかし、欲望は歳を重ねるごとに抑えられないものとなり、弟たちの目を盗んでは家の裏にある森の中で情交に及ぶ――という日々を送っていた。"いつまでもこんなことをしていてはいけない"。森から家に帰り、弟たちの顔を見るたびにそう思うのだが、結局は自らの心の弱さに負けてしまうのだった。そして、運命の日がやってくる――。

その日も、いつものように薄暗くなってから、レオナールはそっと家を抜け出した。胸を刺す背徳の痛みと、待ち受ける快楽への期待が、森へ向かう彼の足を速めさせた。そして、レオナールの姿が完全に森の中に消えた頃、彼の家の前には、赤い眼を不気味に光らせた兵士たちが集結していた。窓の外の異変に気付いた弟たちは、口々に兄の名を呼んで助けを求める。しかし、その声がレオナールに届くことは永遠になかった――。

レオナールは思う。あのとき、やはり自分は死ぬべきだった。しかし、彼は生き延びてしまった。死に場所すら見つけられないまま、盲目の隠者は行くあてもなくさまよい続ける――。



アリオーシュ

Arioch

Voice：林原めぐみ

Profile

性別：女性
年齢：24歳
契約対象：ウンディーネ、サラマンダー
契約の代償：子宮
紋章の位置：下腹部

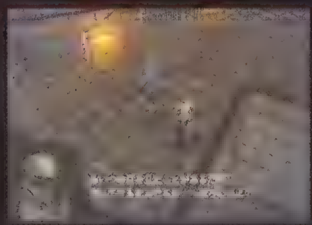




アリオーシュを"識る"ための3つのキーワード

家族を殺され精神が崩壊

アリオーシュはもともと、ニヴルヘイムに住むごく平凡な主婦だった。しかしあるとき、帝国軍に最愛の夫と息子を惨殺され、そのショックで精神が完全に崩壊してしまう。エルフ族特有の長身と美しい顔立ちの持ち主だが、その目には狂気が宿り、他人と会話をすることすらままならない。また、何かを思い出したかのように絶叫したり、突然笑い出すといった常人からはかけ離れた奇行も目立つ。



←牢獄内でも、彼女の奇行は知れ渡っていた。

弱者ばかりを狙って惨殺

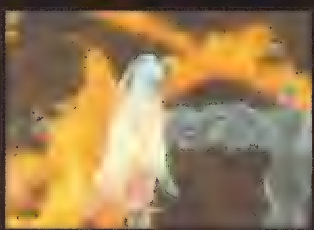
精神に異常を来したアリオーシュは、恐るべき殺人鬼と化してニヴルヘイムを震撼させることになる。標的となったのは、年端もいかない子供たちばかりだった。しかも、犠牲となった子供たちには、例外なく身体の一部を食べられた痕跡があった。数々の血塗られた事件を起こした後、アリオーシュは帝国軍に捕らえられ、身柄を拘束された。



←セエレに向ける視線は妖しく、狂気に満ちている。

契約相手は2体の上位精霊

帝国軍の牢獄に収容され、処刑執行の日を待つばかりだったアリオーシュ。しかし、彼女の命運はまだ尽きていなかった。連合軍の奇襲を受けて牢獄が破壊されたところに、彼女の狂気を嗅ぎつけたサラマンダー&ウンディーネが現れ、契約を持ちかけたのだ。この契約によって、彼女は子宮と引き換えに生き延びることになる。ただし、彼女が契約の意味を理解していたかどうかは疑わしいところである。



←2体の精霊は常に一緒に行動し、離れることはない。

絶望が1人の主婦を殺人鬼へと変えた



このところ世を騒がせていた連続殺人事件の犯人が捕まった――という知らせは、瞬く間にニヴルヘイム国中に知れ渡った。しかも、犯人がごく平凡なエルフの主婦だったという事実は、人々に大きな衝撃を与えた。子供ばかりを狙ったこの事件では、すでに数人の犠牲者が出ており、そのいずれもが無惨な姿で発見されていることから、その犯人像には注目が集まっていたのである。

アリオーシュという名の犯人が、町の留置場から砂漠の牢獄へ移送されるという噂を聞きつけた人々は、前代未聞の猟奇事件を引き起こした犯人の姿を一目見ようと、街道の両脇を埋め尽くした。

「オーガみたいな体格の化け物女らしいぜ」。

「いいや、俺が聞いた話だと300歳の老婆らしい」。

口々に無責任な噂をする群衆たち。しかし、帝国軍の兵士に連れられて姿を現した犯人の姿は、彼らの予想とは違っていた。そこにいたのは、化け物でも魔女のような老婆でもなく、極めて平凡で、そして極めて美しい若い女エルフだったのである。群衆が密かに期待していた"醜怪で凶悪な女殺人鬼"の姿は、どこにもなかった。先ほどまであれほど騒がしかった群衆たちは、呆気にとられたように1人また1人と口を閉ざし、場は異様な沈黙に包まれた。彼らには、数々の罪のない弱者を惨殺した犯人と、目の前にいる女エルフとが、どうしても結びつかなかったのである。

兵士たちの足音だけが響く中、群衆は固唾をのんで、目の前を通り過ぎる一行を見送った。しかし、当のアリオーシュには周囲など見えていなかった。両脇を屈強な兵士に抱えられ、引きずられるようにして歩きながら、彼女は何度も何度も同じ言葉をつぶやいていた。

「わたしの赤ちゃん・・・おいしい、赤ちゃん」

――厳重に身体を拘束され、牢獄に入れられるときも、アリオーシュは抵抗ひとつせず、その従順ぶりは看守を気味悪がらせるほどだった。彼女は、自分の身に何が起きているのか理解していなかった。いったい、ここはどこなのだろう？　わたしのかわいい赤ちゃんはどこに行ってしまったのだろう？　わたしの……わたしの赤ちゃんを返して！

アリオーシュは突然、牢獄全体に響き渡るような声で絶叫した。間髪入れず、猿ぐつわを手にした看守が牢獄内へ駆け込んでくる。先ほどの従順さに油断していたのだろう。看守が彼女の口に猿ぐつわをかけようとしたとき、アリオーシュは目にも止まらぬ速さでその手に噛みついた。そして次の瞬間――何の躊躇も見せずに指を食いちぎる。今度は、看守の絶叫が響き渡る番だった。彼女は満足そうに微笑むと、口の中の物体をゆっくりと嚥下した。



セエレ

Seere

Voice：村上想太

Profile

性別：男性
年齢：6歳
契約対象：ゴーレム
契約の代償：時間
紋章の位置：全身





セエレを"[illegible]る"ための3つのキーワード

帝国軍に殺された母親

セエレは母親から、過剰なほどの愛情を一身に受けて育った。しかし、帝国軍によりその母親を殺され、身寄りを失ってしまう。母親は生前、セエレに何度も「ちいさい勇者さま」の話をした。その後、セエレがゴーレムとの契約により時間を失ったことは、このおとぎ話と奇妙な符合を見せる。彼女は、自らの息子に秘められた「何か」を感じていたのかもしれない――。



⬅母親は、絶命するその瞬間までセエレを愛し続けた。

生き別れになった妹マナ

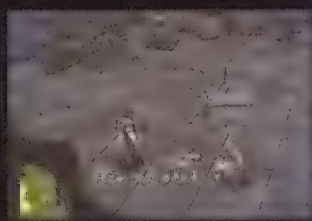
セエレには、マナという双子の妹がいた。母親に愛されて育ったセエレとは逆に、マナは母親から虐待を受けて育った。セエレはそんな妹を不憫に思いながらも、母の愛を独り占めする心地よさの前にマナのことを思いやることができずにいた。そしてある日を境に、マナの姿が消えてしまう。セエレはそのことについて語ろうとしないが、母が憎しみのあまりマナを谷に置き去りにしたのだと思っている。



⬅セエレの願いを聞き、マナの消えた谷へ向かうが……。

セエレが友達と呼ぶゴーレム

母の遺志によって、セエレはゴーレムと契約を結んでいる。"負の感情"を持たないセエレが契約に至った経緯には、相手のゴーレムが思考能力の劣る個体であった――という背景がある。通常であれば、モンスターが見返りのない契約を結ぶことはあり得ないが、ゴーレムの判断能力の低さゆえ、例外的に契約が成立した。ゴーレムは、「小さくて弱いセエレを守るため」だけに契約を結んだのである。



⬅言葉はたどたどしいが、セエレを思う気持ちは強い。

永遠に少年のまま生きる純真なる精神の持ち主



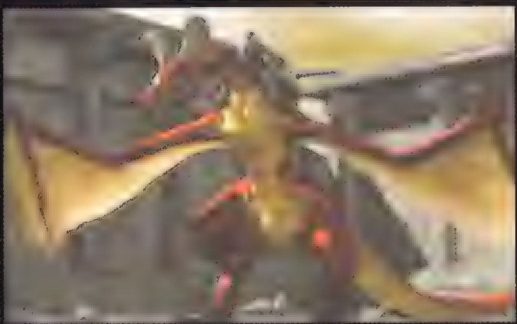
「わたしはあなただけを愛してた……」
　セエレは、母の気配を感じて目を覚ました。
「母さん！　母さんどこなの？　いるなら返事して！」
しかし、もちろん母の姿はなく、そこにいたのは彼を心配そうに見下ろすゴーレムだけだった。セエレはがっくりとうなだれると、大きなため息をついてポツリとつぶやいた。
「また、夢か……」
　あの日以来、眠ると必ず母が夢に出てきた。優しくてきれいだった母さん、ただ僕だけを愛してくれた母さん――。しかし、その母はもういない。父も死んでしまった。セエレは、ひとりぼっちだった。
「セエレ、ヒトリ、チガウ」
　そんな彼の思いを読みとったのか、ゴーレムが控えめに抗議する。セエレは微笑を浮かべると、岩でできた身体を持つ、たった1人の友達に頬を寄せて答えた。
「そうだったね、ありがとう。ゴーレム」
　そして、小さな両腕を精一杯に広げてゴーレムの巨大な足に抱きつき、しばらくの間そのままじっとしていた。母さんはいつも、こうやってセエレのことを抱きしめてくれた。母さんの胸は温かくて、柔らかくて、とてもいい匂いがした。僕は小さいから同じようにしてあげることはできないけど、ゴーレムは大切な友達だ。だから、母さんがしてくれたように、抱きしめてあげたい――。そして、そのまま、セエレはいつしか寝入ってしまった。
　微かな寝息に気付いたゴーレムの巨大な手がゆっくりと動き、セエレの小さな身体を岩陰の柔らかい草地にそっと置く。その動作は、まるで母が我が子に対して見せるような、深い慈愛に満ちていた。
　――翌朝、セエレが目を覚ますと、そばにいるはずのゴーレムの姿がなかった。
「ゴーレム……？　ゴーレム！」
思わずそう叫ぶと、少し離れた岩陰からゆっくりとゴーレムが姿を現した。セエレは安堵しつつも、ゴーレムが何をしていたのか、少し気になった。
「セエレ、オナジニオイ、シタ」
　その言葉に、セエレはハッとした。今セエレたちがいる場所は、かつて妹のマナと生き別れになった谷に近かった。ゴーレムは、モンスターならではの嗅覚で、妹の匂いを感じ取ったのだろう。母の愛をまったく受けられなかったマナ。セエレは、母に愛されることに夢中で、妹のことを思いやることができなかった。そして結局マナは――。
「マナを探さなくちゃ。そして、謝らなきゃ――」
　セエレは、ゆっくりと立ち上がった。その瞳には、強い決意の色があった。

レッドドラゴン

Red Dragon

Profile 性別：雌（単一性）
年齢：10000歳（正確には不明）
Voice：ピーター

人間たちを冷ややかに見つめる齢1万歳を超える真紅のドラゴン





神が造り出した最強の個体にして、もっとも明確に神の意志を体現していると言われるモンスターが、ドラゴンである。その生命力とパワーは圧倒的で、ほかの種族もそのことを本能的に知っている。

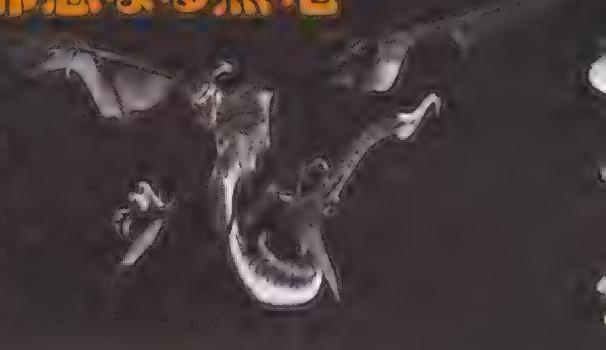
カイムの契約相手であるアンヘル――レッドドラゴンは、そのドラゴン族の中でも高位に属する種族。高い知性を持ち、人との交わりを嫌うこの種が、人間と契約するのは極めて希なことである。はじめは愚かな人間を冷淡に見下していたアンヘルだったが、カイムとの絆が深まるにつれ、その言動や行動に少しずつ変化が表れる。誇り高く、優良種の中でも頂点の一角を占めるアンヘルはそれゆえ孤独でもあった。そんなアンヘルに媚びることもなく、自らの意志を貫こうとするカイム。アンヘルにとってカイムは驚きの連続だった。魅惑的で、扇情的で、唯一無二の存在――。彼に対する感情が愛に似ているとは気付いてはいない。

ブラックドラゴン

Black Dragon

Profile 性別：不明
年齢：不明

すべてが謎に包まれた邪悪なる黒竜



ドラゴン族の中で、もっとも凶暴かつ好戦的なのが、ブラックドラゴンと呼ばれる種族だ。その性格は極めて残忍で、人間を好んで食する。カイムの両親を惨殺したのも、このブラックドラゴンである。ほかの一族同様、基本的には人間と関わることを嫌うが、ある時期から「天使の教会」と密接な関係を持つようになった。「天使の教会」の洗脳を受けたイウヴァルトは、歌と引き換えにブラックドラゴンと契約を結ぶ。

レッドドラゴンを"[illegible]る"ための3つのキーワード

カイムとの契約

レッドドラゴン――アンヘルは、帝国軍に捕らえられ、殺されるのは時間の問題だった。そこに現れたカイムから契約を持ちかけられ、生き延びるために契約を結ぶ。人間を嫌う孤高のドラゴンと、ドラゴンに両親を殺された過去を持つ若者――。神すら意図しなかったこの出会いにより、世界は大きく動き始める。そしてそれは、最強の竜騎士が誕生した瞬間でもあった。



⬆妹フリアエの身を案じて乗り込んだ城で、カイムはアンヘルと出会う。

強烈なる自尊心

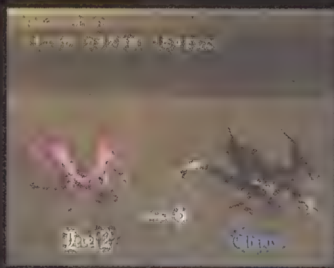
この地球上で最強の生物であるドラゴンは、己の力に絶対的な自信を持っており、それゆえに苛烈なほど高い自尊心を持つ。ドラゴンから見れば、人間などエゴだけが異常に発達した下等な生物に過ぎず、その存在を苦々しく思っている。これは神の意志に極めて近く、ドラゴンが「神の遣い」と言われる所以である。また、人間以外の種族（モンスター等）に対しても、常に高圧的かつ見下した態度で接する。



⬆人間の営みを冷ややかに見つめるアンヘルだったが、少しずつ変化が現れる。

恐るべき戦闘能力

攻撃力・耐久力・生命力のすべてにおいて、あらゆる生物の中で最高の能力を誇る上、類い希な飛翔能力を持つドラゴンは、最強の兵器でもある。事実、カイムとレッドドラゴンのコンビは、戦局を変えるほどの多大な戦果を上げる。また、ドラゴンには、己の意志や環境に応じて姿形・能力が変化する――という特殊な生態があり、アンヘルも戦いの中でさらなる進化を遂げることになる。



⬅成長したドラゴンは、より強力な兵器となる。外見が大きく変わる場合も。

ブラックドラゴンを"[illegible]る"ためのキーワード

イウヴァルトとの契約

「天使の教会」の洗脳を受けたイウヴァルトは、自らの歌と引き換えに、邪悪なるブラックドラゴンと契約を果たす。契約相手に、カイムと同じドラゴン――それも、カイムの仇であるブラックドラゴンを選んだという事実は、彼が心の中に持つ闇の深さを象徴している。かつての親友同士は、互いに竜騎士として壮絶な死闘を演じることになった――。

"天使の教会"との関わり

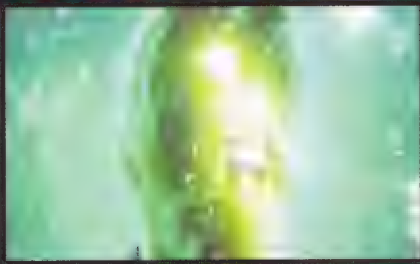
生来、人間と関わることを好まないブラックドラゴンが、なぜ「天使の教会（＝帝国軍）」と密接な関係にあるのかについては、いっさい謎に包まれている。ただし、一部で囁かれている"帝国軍の背後には神の存在がある"という噂が事実だとすれば、「神の遣い」の異名を持つドラゴンがそれに与していることは、何ら不思議ではないだろう。

フェアリー

Profile 性別：不明
年齢：不明

Fairy

愛らしい外見とは裏腹に残酷な精神の持ち主



人間に羽根をつけて、サイズを数十分の一にしたような容姿を持つ種族。羽ばたくと羽根が緑色に発光し、その姿は非常に幻想的である。しかし、可憐な外観に反して性格は醜悪で、相手を口汚く罵ることに無上の喜びを感じる。通常、森の中で集団生活を営んでいるが、特に規律があるわけではなく、各個の意志で自由にほかの場所に移り住むことが許されている。また、外見上はすべて男に見えるが、雌雄同体のため性別は存在しない。

サラマンダー&ウンディーネ

Profile 性別：不明
年齢：不明

Salamander & Undine

火と水を司る2体の上位精霊



火・水・風・土の4大元素を司る精霊を総称して4大精霊といい、そのうち火を司るのがサラマンダー、水を司るのがウンディーネである。いずれもはっきりとした実体を持たず、常に2体で一緒に行動している。サラマンダーは厳格な男性のような、ウンディーネは清楚な女性のような語り口を持つが、彼ら精霊に性別は存在しない。人間や亜人などの、確たる肉体を持つ生物と異なり、どちらかといえば霊的な存在に近い種族である。

ゴーレム

Profile 性別：不明
年齢：不明

Golem

巨大かつ堅牢な身体を誇るモンスター



岩の塊でできた、恐ろしく堅牢な身体を持つモンスター。自然界に元々存在する生き物ではなく、無機物である岩に疑似生命を与えられて誕生した。そのため知性や思考能力などは極めて低い。また、性別も存在せず、生殖によって増えることもない。モンスターというより、巨大な操り人形といったほうがより近いだろう。だがその分、純真で、契約相手であるセエレへの愛は深い。まるで我が子のように、その圧倒的な質量を持つ岩の巨体で守り抜く。

フェアリーを“識る”ためのキーワード

レオナールとの契約

契約はフェアリーが一方的に持ちかけたもので、弟を失って激しく動揺しているレオナールの心の隙を突いて、強引に契約を結んでしまう。モンスターにとっては、契約者の“負の感情”こそが何より甘い蜜となるため、事あることにレオナールを辱める発言を浴びせ、それによってレオナールが自己嫌悪に陥るさまを楽しんでいる。

“妖精王”とそのほかの妖精たち

妖精の住処である「封印されし森」には、妖精たちを束ねる“妖精王”が長として君臨し、外敵から集落を守っている。本来、陽気な性格の彼らだが、非常に排他的な一面もあり、人間のことは「臭い匂いがする」として嫌っている。また、か弱げな外見からは想像もつかないしたたかさを持ち、ドラゴンを前にしても決して怯むことはない。

サラマンダー＆ウンディーネを“識る”ためのキーワード

アリオーシュとの契約

サラマンダー＆ウンディーネとアリオーシュの契約も、レオナールと同様にモンスター側から一方的に持ちかけられたものである。連続殺人犯として砂漠の牢獄に投獄されていたアリオーシュは、すでに精神が崩壊しており、まともな思考ができる状態ではなかった。しかし、その余りにも強い“負の波動”が、2体の精霊を惹きつけたのだった。

水・火・風・土の4大精霊とそのほかの精霊

火と水を司るサラマンダー＆ウンディーネのほかには、風を司るシルフ、土を司るノームが、4大精霊として知られている。いずれも、確たる実体を持たず霊的な存在に近い。なお、これ以外の精霊系モンスターとしては、炎の化身イフリートや、悪霊とも呼ばれるゴースト、レイス、スピリットなどが存在する。

ゴーレムを“識る”ためのキーワード

セエレとの契約

ゴーレムとセエレの契約は、一般的な例とは大きく異なる。通常、契約は人間の強い憎悪などの“負の感情”なしには成立しないが、セエレは純真無垢でそれには当てはまらない。だが、知性の極めて低いゴーレムは、自らの利を考えず、天涯孤独となったセエレの身だけを案じた。そう、それはまさしく“無私の愛”による契約だったのである。

帝国軍のゴーレム

帝国軍はさまざまなモンスターを配下に取り込んでいるが、その中にはゴーレムも含まれる。付与魔術師によって召還されるゴーレムは非常に強大で、カイムの剣術をもってしても傷1つ負わせることができない。なお、その種類として、岩で作られたストーンゴーレムと、泥から生み出されたマッドゴーレムの存在が確認されている。

マナ Manah

Profile 性別：女性
年齢：6歳（セエレの双子の妹）

Voice：？

母の愛を求めて狂気に走った少女

それは、異様な光景だった。
広間を埋め尽くした数百人の信者の前に立ち、堂々たる口調で教えを説いている司教は――まだ幼女といってもいいくらいの少女だった。
「今こそ、神の愛を知るときです！」
彼女――マナが力強く宣言して講話を締めくくると、信者たちからは割れんばかりの拍手が巻き起こった。少女は、満足そうに微笑んだ。
マナが、母親に捨てられた谷からこの場所――天使の教会に連れられてきてから、彼女の生活は一変した。虐待され、毎日の食事すら満足に与えてもらえなかった家と違って、ここでは好きなものを好きなときに食べられる。きれいなドレスも、おもちゃもたくさんある。それもこれも、みんなあの方――神様のおかげだ。
おとなたちが言うことは、たまによくわからないこともある。それでも、マナは平気だった。だってわたしは、神様に愛されているんだもの。



マナを"識る"ための2つのキーワード

虐待を受けた母への想い

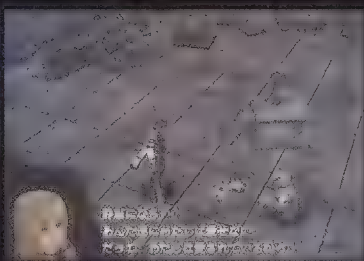
マナは、母親から愛されることなく育った。母親は、兄セエレに対しては過剰なほどの愛を注ぐ一方で、妹に対しては別人のように冷たく、事あるごとに虐待した。そしてあるとき、彼女をある谷へ置き去りにしてしまう。マナは、母親に捨てられたのだ――。しかしマナは、母親のことを憎んではいなかった。彼女はただ、母の愛が欲しかった。そしてその思いが、マナの運命を大きく変えていく――。



⬆神の愛を得ることで、母の愛をも得られるとマナは信じて疑わない。

双子の兄セエレに対する憎しみ

母の愛を渇望しつつ結局叶わなかったマナにとって、母の愛を独り占めしている兄セエレは、強い憎しみの対象だった。セエレさえいなければ――彼女がそう思ったことも一度や二度ではないだろう。しかし、捨てられたのはマナのほうだった。母親は、マナの中に禍々しい何かの存在を感じていたのかもしれない。因果は巡り、やがて兄は"ちいさい勇者さま"となってマナの暴走に終止符を打つ――。



⬆兄セエレの言葉はもはやマナには届かなかった。そして、別離のときを迎える。

Chapter 2
知行の章
アクション攻略

Drag-on Dragoon
official guide book
complete edition

地上戦 GROUND ACTION

地上戦でカイムが行うさまざまなアクションをマスターし、無数の敵を蹴散らしていこう。

特殊な魔法の有効活用法

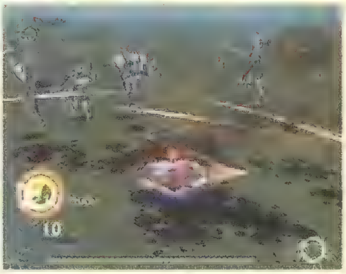
魔法発動後、武器を持ち替えることでその効果をより高める

武器の中には「攻撃力アップ」や「一定時間無敵」など特殊な魔法を持ったものもある。回復手段の少ないミッションを回復魔法でしのぐなど、その活用法はさまざまだ。さらに、特殊な魔法は発動後に装備変更してもその効果が残る。魔法発動後、相性の良い武器に持ち替えれば、装備変更しない状態よりグンと効果は高まるだろう。

特殊な魔法を持った武器	
白蝋の剣（P.312）	無敵＋攻撃力↑
輪廻転生（P.308）	無敵
首切り包丁（P.310）	攻撃力↑＋被ダメージ量↓＋自爆＋光球
連合軍兵士の剣（P.316）	移動速度↑
護衛隊士の誉（P.318）	体力回復＋被ダメージ量↑＋光球
貴正（P.323）	攻撃力↑＋被ダメージ量↑
痩躯の魔術師（P.342）	体力回復
火鱗の戦斧（P.357）	攻撃力↑
拷問部屋の肉塊（P.362）	被ダメージ量↓
髑髏の宴（P.369）	移動速度↑＋被ダメージ量↓＋攻撃力↑

パターン1 白蝋の剣（インビジブルブレス） 装備変更▶▶▶ 鉄塊

一定時間無敵＋攻撃力アップの効果を持つ「インビジブルブレス」と、全武器中最高の攻撃力を誇る「鉄塊」。この2つの組み合わせは、地上戦でも最強クラスの破壊力を生み出す。両方の武器がレベル4のとき、その攻撃力は62×3の186となるのだ。さらに、振りが遅く隙が多いという鉄塊の弱点も、一定時間無敵でカバー。敵が密集した地帯で使用すれば、一気に敵を殲滅できるだろう。



←ほとんどの敵を1発、HPの高いガードでも2発で倒せる。

パターン2 輪廻転生（ブレスオブミカエル） 装備変更▶▶▶ 賢者の意志

攻撃力の低い「賢者の意志」と一定時間無敵になる「ブレスオブミカエル」は、回復スフィアを出現させたいときに効果を発揮する。攻撃力の低い「賢者の意志」なら敵を倒すのに時間がかかる上、振りも速いので一気にチェインが稼げるからだ。さらに、無敵効果が切れた後は、消費MPの少ない「賢者の意志」の魔法が使用可能となっている。威力の高いこの魔法で、残った敵を安全に一掃しよう。



←無敵が切れそうになったら、スライドで小隊から離れよう。

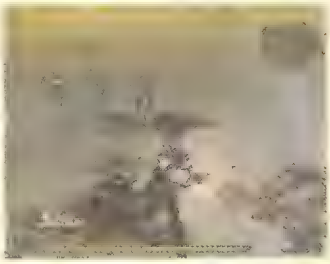
パターン3 髑髏の宴（ブレスオブフェッター） 装備変更▶▶▶ 古の覇王

レベル4になると“攻撃力アップ”“被ダメージ量ダウン”“移動速度アップ”効果が付く「ブレスオブフェッター」。“攻撃力が高い”“攻撃範囲が広い”“振りが速い”と同じく高性能の「古の覇王」と組み合わせてみよう。すべての性能が高い上に移動も速いので、ザコを蹴散らしながらミッションを進められるだろう。ただし、レベル3までの「ブレスオブフェッター」は逆に移動速度が落ちてしまうので、使用は控えたい。

フィニッシュブローのタイプ別戦闘法

3つあるタイプに合わせて、その使いどころを考える

コンボ中、武器が光った瞬間に△ボタンを押すと発動するフィニッシュブロー。そのタイプは3種類に分けられ（下記参照）、武器ごとにタイプが決められている。また、フィニッシュブロー発動のタイミングは、武器レベルが上がるごとに1回増え、コンボ後半に発動するフィニッシュブローほど威力が高まり、効果範囲も広くなる。フィニッシュブローは、敵を必ずはじき飛ばすが、発動後の隙も大きいので、タイプに合わせて使いどころ変えよう。



←レベル4になれば、発動のチャンスは4回となる。

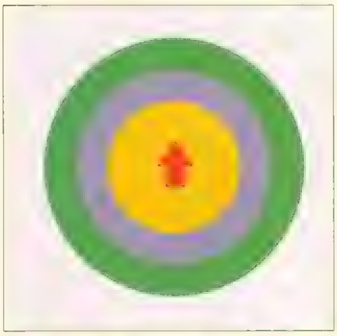
攻撃タイプ別メリット・デメリット

攻撃タイプ	メリット	デメリット
周辺攻撃	全周囲の敵に攻撃可能	範囲が狭い
前方扇形攻撃	前方の広い範囲の敵に攻撃可能	後方の敵に効果がない
前方直線攻撃	最も遠距離まで攻撃が届く	直線上の敵にしか効果がない

周辺攻撃タイプ

敵の密集地で発動

カイムの周囲を攻撃するフィニッシュブロー。武器によって発動時の色が3色に分かれ、それぞれ効果範囲が異なる（下図参照）。全方向に効果が及ぶので、カイムの向きを気にせず発動可能だ。敵の密集地で使えば、一気に大勢の敵をはじき飛ばせるだろう。ただしあまり遠くへ届かない欠点もある。



周辺攻撃タイプの武器例

カイムの剣（P.327）
貫正（P.323）
日出国の魔刃（P.355）
白蝋の剣（P.312）

前方扇形攻撃タイプ

横に広がる敵を一掃

前方に横幅の広い扇形の衝撃波が飛び敵をはじき飛ばす。幅や届く距離は衝撃波の色によって変わる（下記参照）。発動モーション中も左スティックで飛ばす方向を変えられるので、横に広がった敵小隊に向かって撃とう。なお、発動時は、非常に狭い範囲ながら全方向に攻撃できる衝撃波も出る。



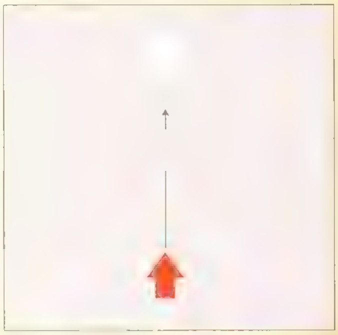
前方扇形攻撃タイプの武器例

月光と闇（P.314）
人斬りの断末魔（P.315）
背理の鎌（P.359）
血族の紋章（P.335）

前方直線攻撃タイプ

遠距離の敵に先制攻撃

前方に球体の衝撃波が飛ぶ。飛距離が長く横幅が狭いという点を除いて、前方扇形攻撃タイプと特性は同じだ。ただし球体の色によって、飛距離や球体の大きさが変わることはない。飛距離が長い特徴を活かせば、離れた位置にいる敵に先制攻撃が可能。敵をはじき飛ばした後は、そのまま斬り込もう。



前方直線攻撃タイプの武器例

古の覇王（P.304）
鉄塊（P.320）
デボルポポル（P.317）
皇帝の槍（P.337）

ダッシュ突きが可能になるまでの移動方法
ダッシュ突きには約4秒間の加速が必要

左スティックを深く入れて走り続けると、約4秒後に白い衝撃波が出る。その後、走ったままの状態で□ボタンを押すと、前方にいる広範囲の敵を吹き飛ばす強力な「ダッシュ突き」が発動する。狭い場所や敵が密集した地帯など、厳しい条件下でも加速が行える技術を下記を参考にマスターしよう。

パターン1 その場をグルグル回る

左スティックを回し、カイムをその場でグルグル走らせれば、狭い場所でも4秒間の加速が可能。その際、視点が切り替わり敵が見えなくなってしまったら、レーダーで敵の位置を確認して攻撃しよう。



⬅大きく回転し過ぎると、敵が近づいてくることも。可能な限り狭い範囲で回転するよう心がけたい。

パターン2 障害物に向かって走る

カイムは壁や岩などの障害物に向かって走っても加速する。これを利用すれば、ほとんど場所を動かずに加速が可能だ。ただし、視点が障害物を向いてしまうので、敵の位置はレーダーで確認しておこう。



⬅岩などの小さい障害物なら、そのまま反対側の敵を攻撃できる。敵の攻撃を気にせず、安全に加速可能だ。

ジャンプ斬りを活かした戦い方
どんな敵もはじき飛ばす効果を有効に使う

カイムがジャンプ中に□ボタンを押すと、ジャンプ斬りが発動する。ジャンプ斬りには、ヒットした敵を必ずはじき飛ばす効果があるので、ロングソードなどのはじき飛ばし効果がない武器では重宝するだろう。なお、ジャンプ後に左スティックを左右に入れると、横斬りとなり攻撃範囲が広がる。

パターン1 振りの遅い武器の初撃に

ジャンプ斬りのスピードは、どんな武器でも同じで速い。振りの遅い武器などは初撃をジャンプ斬りにして敵をはじき飛ばし、その隙にコンボを叩き込もう。反撃を受けずに敵を倒せるはずだ。



⬅ジャンプ中に敵の攻撃を受けると、逆にこちらがはじき飛ばされてしまう。敵の動きを見てからジャンプしよう。

パターン2 加速状態から使う

ダッシュ突きが発動できるまで加速した状態で、ジャンプ斬りを行うと、広範囲の敵をはじき飛ばせる。ダッシュ突きに比べて横への効果範囲が広く縦が狭いので、敵小隊内の配置を見て使い分けよう。



⬅敵小隊の中心に着地する感じでジャンプ斬りを行えば、多くの敵を一気に攻撃できる。弱い敵なら瞬殺も可能だ。

HPが高い敵との戦い方

1対1の状態を作り、反撃をさせない攻撃を行う

ガードやキング系などHPの高い敵は、倒すのに何発も攻撃する必要がある。当然、反撃を受ける可能性も高くなり、ピンチになりやすい。そこで考えたいのが、「いかにして反撃を受けずに戦うか」ということ。その方法は2種類。1つは敵の反撃をスライドやガードで防ぐ方法。ただ、スライド回避は反撃を行うタイミングを音と光で判断する必要があるため、慣れるまでは難しい。もう1つの方法、下記の手順で1対1の状況を作るほうがより確実だ。



←「カッ」という音と、青く輝く閃光が敵反撃のサイン。

ステップ1 周囲にいる敵を片づける

HPの高い敵と1対1の状況を作るためには、まず周囲にいるS・ポーンなどの弱い敵を片づける必要がある。弱い敵は数が多いので、思わぬ所からこちらを認識して攻撃してくるからだ。レーダーとマップ画面でHPの高い敵の周囲を確認し、赤い点が無くなってから、次のステップに進もう。

ステップ2 強敵をはじき飛ばして運ぶ

HPの高い強敵は、1体で登場するとは限らない。複数体で登場したときは、1体ずつ引き離して戦う必要がある。まずは、はじき飛ばし効果を持ったハンマー系やアックス系などに装備変更。そして、敵1体を何度もはじき飛ばして運び、敵小隊から引き離そう。なお、敵を運ぶ武器は、威力が低くても振りが速い方が素早く運べて良い。



←第一章第2節で手に入る「骨砕き」は、はじき飛ばし効果を持つ武器の中でも、振りが速いのでオススメ。

ステップ3a 障害物を使って連続攻撃

1対1に持ち込んだとき、側に障害物があれば、ぜひ活用したい。敵を障害物に当て、遠くにはじき飛ぶことを防ぎ、連続攻撃ができるからだ。敵は立ち上がることすらできず、攻撃を受け続ける。



←はじき飛ばし効果を持つ武器でなくとも、フィニッシュブローを連続して撃てば、同様の効果を得られる。

ステップ3b はじき飛んだ敵を追って攻撃

近くに障害物がない場合は、はじき飛んだ敵を追いながら攻撃することになる。フィニッシュブローやはじき飛ばし効果を持った武器で、敵が起きあがる前に次の攻撃を入れよう。



←敵をはじき飛ばす際は、敵がいない方向に飛ばそう。ときには敵の反対側に回り込んで攻撃することも必要だ。

遠距離攻撃を使う敵との戦い方

敵の攻撃のタイミングを見極めて回避や反撃を行う

遠距離から攻撃してくるアーチャーや魔法使い系の敵は、乱戦時などに予想外の方向から攻撃されることが多く、最初に倒したい敵に挙げられる。まず、下記の「敵が遠距離攻撃を行うタイミング」を参考に敵のクセを見抜き、確実に回避やガードを行おう。その後、以下4パターンで反撃に移りたい。

攻撃タイプ別メリット・デメリット

敵名	攻撃のタイミング
アーチャー	腰から出した矢を弓にハメた後、2発連続で撃ってくる。
司祭	腕を振り上げた後、魔法を撃ってくる。手が光っている間はカイムの方を向き続ける。
魔獣使い	腕を横に移動させた後、魔法を撃ってくる。手が光っている間はカイムの方を向き続ける。
付与魔術師	腕を横に移動させた後、魔法を撃ってくる。手が光っている間はカイムの方を向き続ける。
ネクロマンサー	杖を持ち上げた後、すぐに魔法を撃ってくる。準備から発動までの時間がほかに比べて短い。

パターン1 スライドやガードで敵に近づいて攻撃

遠距離攻撃のタイミングに合わせて、ガードやスライドを使いながら近づく。その後、振りの速い武器で素早く仕留めよう。MPが溜まっていない状況や、加速する余裕がないときはこの方法で。



←ガードしながらの移動は、スピードが遅く敵に近づきにくい。敵が攻撃準備に入るまでは、通常移動で近づこう。

パターン2 加速状態のスピードを活かして攻撃

ダッシュ状態になると移動速度が速くなるだけでなく、左右への動きもクイックに行えるようになる。敵を視界に入れ、遠距離攻撃のタイミングを見て左右へ回避、敵に近づいてダッシュ突きで仕留めよう。



←2体以上で出現する敵も、ダッシュ突きならまとめて撃破可能。敵の間を狙って、ダッシュ突きを発動しよう。

パターン3 離れた位置から魔法で仕留める

攻撃魔法を持った武器を装備した上で、MPが溜まっていれば、魔法を使うのがオススメ。敵に近づく危険を冒さず、離れた位置から攻撃できるからだ。魔法が当たった隙に、近づいてトドメを刺そう。



←魔獣使いは魔法を反射するので、このパターンでの攻撃は控えたい。パターン1か2で対処しよう。

パターン4 攻撃を避けながらファイアーブレス

遠距離攻撃が苦手なドラゴンだが、ファイアーブレス発動中は無敵となる。その特性を利用すれば、広範囲にいる遠距離攻撃を行う敵を一掃可能。スライドで回避しながら、敵の中央で△ボタンを押そう。



←ファイアーブレスで仕留めそこなった敵がいる場合、即座にドラゴンから降りて、トドメを刺しに行こう。

攻撃魔法を有効に活用する
MPを効率良く溜めて、無駄なく魔法を使用する

カイムが使える魔法は、装備している武器によって変化し、その効果は破壊力のある攻撃魔法から体力回復の魔法までさまざま。中でも攻撃魔法は広範囲の敵を攻撃するものや、追尾効果を持ったものなど、戦況を一変させる強力な魔法が多い。MPは敵に攻撃を当てたり倒すことによって溜まっていくので、まずは物理攻撃を行おう。ただし、魔法は1度使うと一気にMPが減ってしまうものが多く、使い放題という訳にもいかない。以下のポイントを参考に効率良くMPを溜めて、無駄なく魔法を使うことが重要だ。



⬅レベル4の魔法はどれも強力だが、MPをすべて使い切ってしまうものも多い。

ポイント1 物理攻撃が弱い武器は特殊攻撃でMPを溜める

武器の中には、物理攻撃が弱いものもある。そんなときは、ダッシュ突きやフィニッシュブローなどの特殊攻撃でMPを溜めよう。MPはチェイン数とは関係なく溜まるので、安全に溜められるだろう。



⬅はじき飛ばした敵に追い打ちをかければ、さらにMPは溜まっていく。

ポイント2 効果範囲を左スティックでコントロール

カイムの向いた方向に放出される魔法は、発動後に向きを変えると、そちらに攻撃が移る。1つの小隊へ攻撃したら、ほかの小隊へ向きを変えよう。前を見たままより、多くの敵を攻撃できるはずだ。



⬅追尾効果を持つ魔法も、発動後にカイムの向きを変えることで、ある程度の操作が可能。

ポイント3 先制攻撃は攻撃魔法、トドメは物理攻撃で

前述のとおり魔法を撃つためには、物理攻撃を当てる必要がある。そこで、オススメしたいのが、敵の集団への先制攻撃として魔法を使う方法。この方法ならば、攻撃魔法を受けてはじき飛んだ敵を物理攻撃で追い打ちすることで、安全にMPを溜められるのだ。また、敵のHPが残りわずかのときは、そのまま物理攻撃でトドメを刺したい。さらにMPが溜まり、MP消費の少ない魔法なら、次の集団への先制攻撃にも魔法が使えるはずだ。MP消費の多い魔法だと連続では撃てないが、魔法でトドメを刺すよりは多くのMPが溜まるだろう。



⬅消費MPの少ない「賢者の意志」なら、魔法攻撃・物理攻撃で常にMPを溜めておける。

空中戦 sky action

大空を駆けるドラゴン
そのアクションを使いこなし、
帝国軍から制空権を奪い取れ

カーソルと照準を使いこなす

敵との位置関係の情報を戦闘にフル活用しよう

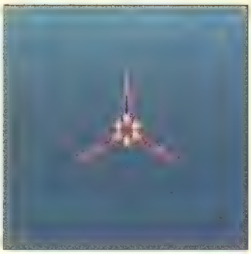
敵1体をセットする赤いリング「照準」と、ドラゴンの攻撃する方向を決める「カーソル」。この2つは形状を変化させ、敵との位置関係に関する情報をプレイヤーに与えてくれる。さらに、カメラアシストによっては、照準の位置で視点も変化する。すべての情報を活用して空中戦を制しよう。

ポイント1 カーソルの変化を見極める

照準は色とリングの数で敵との位置関係を教えてくれる。「青色のときは攻撃不可」「赤色のときはロックオン可能」「リングが2重のときはファイヤーボールの射程範囲」となる。敵に近づく際は、照準の色とリングの数に注目しよう。

また、カーソルからはロックオン可能な敵の数と、現在、敵をロックオン可能かどうかの判別ができる。カーソル付近にある小さな丸（ロックオンマーク）が、ロックオン可能な数を示し、光が消えている丸はすでにロックオンしている敵の数を表す。なお、カーソルの形状変化については右を参照してほしい。

ロックオン可能



↑カーソルが上向きの三角形でロックオンマークが中央にあるときは、近くにロックオン可能な敵がいる状態。

ロックオン不可



↑ロックオンマークが外側にあるときは、近くにロックオン可能な敵がいないか、照準で敵をセットしていない状態。

ポイント2 照準のセットと解除で視点を切り替える

敵に一定距離まで近づくと、照準がカーソルに近い敵を自動セットする。セットした敵は、R2ボタンを押し続けることで自動的にカメラが追尾、その敵を視界に捉えやすくなる。さらに、オプションでカメラアシストを3にすると、セットした敵を常に捉え続けられ、攻撃回避をするときに有利となるはずだ（P.52参照）。

また、○ボタンを押すと照準のセットは解除され、すべてのカメラアシストでカーソルのある方向を向く。カメラアシストが高いと、敵は見やすいがカーソルが見づらくなるので、照準のセットと解除を使い分け、視点を切り替えよう。



↑カメラアシストが高いときに、照準をセットしていると、ドラゴンの正面姿も見られる。



↑カメラアシストが高く、視点が敵に固定しているときは、照準をはずすと移動しやすい。

追尾弾のかわし方
追尾能力に合わせて回避方法を決める

敵が撃ってくる弾には、レッドドラゴンを追尾する機能を持ったものも多い。また、弾によって追尾機能の性能も異なる。1度避ければOKのタイプから、何度も追ってくるタイプまであるため、その性能に合わせて回避方法も変えていく必要があるのだ。無駄の少ない動作で、敵への反撃準備に移りたい。

パターン1 寸前まで引きつけてスライド

追尾弾はドラゴンからまだ遠いうちにスライドすると、避けた方向へ向かって来る。弾が敵から放たれた後、ドラゴンに当たる寸前にスライドしよう。追尾機能が直前の横移動に付いていけず、弾はドラゴンの脇を通過してくれるはずだ。追尾弾で最も性能が低いタイプなら、この方法で難なく回避可能。追尾弾をかわす基本パターンだ。

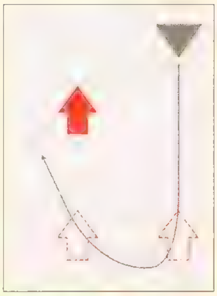


このパターンで回避可能な追尾弾を放つ敵

ガーゴイル（P.391）／ガーゴイルキューブ（P.391）／C・ガーゴイルキューブ（P.391）／ゴースト（P.393）／エンシェントビット（P.394）

パターン2 スライド後に加速

敵の追尾弾を引きつけてスライド後、すぐに加速。このパターンが必要になる追尾弾は2種類だ。追尾性能が高くスライド後も追ってくるタイプと、複数の追尾弾を撃ってくるタイプだ。右図を参考に回避してほしい。また、発射直後の弾道曲線を見て、左曲がりなら右スライドと、弾道と逆方向にスライドする方法も有効だ。





このパターンで回避可能な追尾弾を放つ敵

ビホルダー（P.392）／毒性ビホルダー（通常攻撃）（P.392）／E・ドラゴン（P.393）／E・ドラゴンリーダー（P.393）／結界塔（P.394）／敵（小）（P.394）／F-15DJ（P.394）／マナ（P.395）

パターン3 パターン2や急降下を繰り返す

敵の追尾弾で最も高性能なタイプや、弾数が非常に多いタイプをかわすのに必要なのがこのパターン。追尾弾が何度もドラゴンを襲ってくるので、レーダーで追尾弾を確認しながらパターン2を繰り返す必要があるのだ。また、上空から下に向かって加速する急降下も有効。超高速状態で、敵の追尾弾を一気に引き離せるだろう。



このパターンで回避可能な追尾弾を放つ敵

毒性ビホルダー（撃墜時）（P.392）／ブラックドラゴン（P.395）

無敵時間がある敵との戦い方
無敵が解除される瞬間を見極める

空中の敵の中には、通常時はレッドドラゴンの攻撃がまったく効かないものもいる(下記参照)。だが、どの敵にも攻撃が有効になる瞬間が必ずあるので、無敵が解除される瞬間を狙って攻撃を仕掛けたい。そのときポイントとなるのが、無敵解除時に行う攻撃方法。敵もジッとこちらの攻撃を待っている訳ではないので、作戦を立てないと少ない無敵解除時間を無駄にしかねないのだ。下記のパターンを参考に、的確な攻撃を行おう。



↑サイクロプスは攻撃準備中が無敵。レーザーが出た瞬間、ファイヤーボールを撃ち、即スライドだ。

通常時は攻撃が効かない敵

ガーゴイル(P.391)	周囲に誘導弾が出ている間は無敵。	スピリット(P.393)	殻を閉じているときは無敵。
ゴースト(P.393)	攻撃時の前後以外は無敵。	スペクター(P.393)	鎌を持っているときは無敵。

パターン1 無敵中から多重ロックオン、無敵解除後に発動

ロックオン攻撃を使えば、安全に無敵解除後の敵を攻撃できる。まずは無敵状態のときから□ボタンを押し、敵を多重ロックオン。その後、□ボタンを押したまま反転、敵から離れて距離を取る。敵が攻撃を仕掛けてきて無敵を解除したら、□ボタンを離してロックオン攻撃を発動。こちらの攻撃は自動追尾なので、敵の攻撃回避に専念できる。ただし、この方法だと敵に与えるダメージが少ないのが難点だ。

ロックオン攻撃までの流れ

無敵状態の敵をロックオン



↑通常時無敵の敵は、無敵解除時以外は基本的に攻撃してこない。距離を詰めながら、確実にロックオンしよう。

□を押したまま敵から離れる



↑ロックオン攻撃は□ボタンを離さなければ発動しないので、□ボタンを押したまま敵の攻撃を避けやすい距離まで移動。

無敵状態解除の瞬間□を離す



↑無敵を解除したら、即□ボタンを離しロックオン攻撃を発動。無敵解除状態は視認かレーダーで行おう(P.65参照)。

パターン2 無敵解除後にファイヤーボール

こちらは攻撃時に危険を伴うが、一気にダメージを与えられる方法。まずは、敵にカーソルを合わせたまま、ファイヤーボールが当たる距離まで移動する。敵が無敵を解除しない場合は、L1＋R1の反転を混ぜ、距離を一定に保とう。そして、無敵を解除して攻撃してきた瞬間、即スライド＋加速し、敵に近接してファイヤーボール。これで敵の攻撃を避けながら攻撃が行える。少数で登場するガーゴイルやスペクターに有効なパターンだ。



↑近接時のファイヤーボールの威力は通常の2倍なので、大抵の敵は一撃で葬れる。

ファイヤーボールとロックオン攻撃の使い分け
敵のHPと回避率に合わせた使い分けを考える

レッドドラゴンが常時使える攻撃には、ファイヤーボールとロックオン攻撃の2種類がある。追尾機能を持ち、複数発を同時に放てるが威力の低いロックオン攻撃。威力は強いが飛距離が短く追尾機能のないファイヤーボール。それぞれの特徴を活かすため、敵のHPや回避率に合った選択を行いたい。また、2つを組み合わせることで、より効果的な使用法も考えられる。以下のポイントを参考に、ムダのない選択を心がけてほしい。



⬅動きが速い敵に、ファイヤーボールは当てづらい。ロックオン攻撃で地道にHPを削っていこう。

攻撃タイプ別メリット・デメリット

攻撃タイプ	メリット	デメリット
ロックオン	多数の敵に攻撃可能。追尾機能付き。	攻撃力が低い。
ファイヤーボール	攻撃力が高い。近距離ではさらに倍。	射程が短い。追尾機能がなく攻撃が当たりづらい。

ポイント1 一撃で倒せる敵にはロックオン攻撃

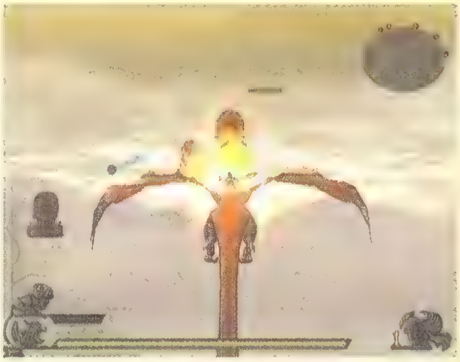
敵の中には、攻撃が1回ヒットすれば必ず倒せるものもいる。そんな敵には、ロックオン攻撃を使いたい。「威力が低い」というロックオン攻撃のデメリットも、一撃で倒せるので関係ないからだ。複数の敵をロックして、一気に蹴散らそう。



⬅ガーゴイルキューブ系は、一撃で倒せるが出現数が多い。複数体をロックして攻撃しよう。

ポイント2 動きが遅い敵にはファイヤーボール

ファイヤーボールの欠点の1つに、「攻撃が当たりづらい」というのがあるが、動きが遅い敵になら簡単にヒットさせられるだろう。敵の動きにカーソルを合わせ□ボタン。これだけで、ロックオン攻撃より大きなダメージを与えられるはずだ。



⬅ロックオン攻撃なかなか倒れない敵も、ファイヤーボールなら少ない弾数で撃破可能。

パターン3 ロックオンで動きを限定し、ファイヤーボールを当てる

ロックオン攻撃と組み合わせると、ファイヤーボールを当てやすくなる。まずは、敵にロックオン攻撃。攻撃が当たると敵が一瞬止まるので、その隙にファイヤーボールだ。ロックオン攻撃を回避されても、その回避行動で敵の動きは制限されるので、やはりファイヤーボールを当てやすくなる。ロックオン攻撃発動後は、いつでもファイヤーボールが撃てるよう、照準を敵にセットしてL2ボタンを押し続け、敵を視界に捉えておこう。



⬅動きが速く、ロックオン攻撃1発では倒せない敵も、この組み合わせなら、素早く倒せる。

回避能力が高い敵との戦い方
命中率が高まるポジションと状況を選ぶ

回避能力の高いドラゴン系やグリフォンなどは、ファイヤーボールはもちろん、ロックオン攻撃も避けてくる。攻撃を当てるためには、敵の背後を取ったり隙を突いたりと、命中率を高める操作が必要だ。そのためにも、まずは敵にしっかりとカーソルを合わせ、いつでも攻撃できる状況を作りたい。

パターン1 レーダーや特殊移動を駆使してカーソルで捉える

回避率の高い敵は移動速度も速いのでカーソルに捉えづらい。倒したい敵に照準をセットしてL2ボタンを押し、常にカーソルを合わせた状態にしたい。それでも逃げられた場合は、レーダーで位置を確認し、反転や急旋回を使って照準セットだ。



←カーソルの合わせ易さはカメラアシストによっても変わる（P.52参照）。

パターン2 敵が近寄った瞬間に攻撃

敵との距離が近付いたときは攻撃のチャンス。あらかじめロックオンしていたならその場で発動、カーソルが敵を捉えているならファイヤーボールで攻撃だ。ロックオン攻撃なら命中率アップ、ファイヤーボールなら直撃による大ダメージが期待できる。



←すれ違いざまにロックオン攻撃をすれば、回避の高い敵でもほぼ全弾を命中できるハズ。

パターン3 敵の位置を予測してファイヤーボール

敵が高速で横移動しているときに、敵にカーソルを合わせてファイヤーボールを撃っても、絶対当たらない。敵とファイヤーボールが交差する地点を予測、敵の進行方向前方に向けて攻撃するのだ。感覚さえつかめば、命中確率がグッと高くなるだろう。



←敵が一定の動きをしているときは、予測がしやすいので、攻撃のチャンスだ。

パターン4 攻撃時などの敵の動きが止まる瞬間を狙う

素早く動く敵でも、それぞれ動きが止まる瞬間がある。下記の表を参考にそのタイミングを覚えて、ファイヤーボールを叩き込もう。動きが止まるのは一瞬なので、敵に照準をセットして常に視界に捉えておきたい。

敵の動きが止まるタイミング

ブラックドラゴン	特殊攻撃の準備中。
フリアエ	止まった状態で衝撃波を放つとき。
E・ドラゴン	ロックオン攻撃が当たった瞬間。
E・ドラゴンリーダー	ロックオン攻撃が当たった瞬間。
グリフォン	ロックオン攻撃が当たった瞬間。

大魔法攻撃を活かした戦い方
空中戦の敵数は決まっているので、MPをムダに使わない

MPが1ゲージ分溜まると発動できる大魔法（緑の玉1つでMP100、ゲージ1本でMP500）。MPは敵に攻撃を当てたり倒すことによって溜まる。ただし、空中戦は敵数が地上戦ほど多くないので、1ミッションで大魔法を使うチャンスは限られるだろう。効率的なMPの溜め方や効果的な使用法を考え、無駄なく大魔法を使いたい。

また、敵を早く倒すより1体の敵に多くの攻撃を当てた方が多くのMPを獲得できる。P.388からの「空中戦の敵」データを参考に、空中戦の作戦を練ってほしい。


←周囲の敵に無数の追尾弾で襲いかかる大魔法攻撃。グリフォンなど回避能力の高い敵にもヒットしやすい

ポイント1 多数で登場する敵はMP溜めに格好の相手

ガーゴイルキューブやこうもりなど、多勢で登場する敵は大魔法で一掃してしまいたくなる。だが、前述のようにMPは敵に攻撃を当てるか倒すと溜まる。1体単位では攻撃力も防御力も低いこれらの敵は、逆にMPを溜める上で格好の相手なのだ。空中戦に慣れてきたら、使い所ではなく溜め所と考えよう。


←ミッション最後の集団なら、出し惜しみせず一掃してしまおう。クリア時間の短縮になる。

ポイント2 発動中は敵がいる方向すべてを見る

大魔法攻撃を発動すると、ほとんどの追尾弾はドラゴンの前方に飛んでいく。周囲に敵がいるときも、やはりメインは前方。周囲の敵にも効果的に当てたいなら、大魔法発動後、左スティックでドラゴンの鼻先を振ってみよう。振った方向に弾が流れていき、そのままでは無傷となる敵にも攻撃がヒットする。


←大魔法発動中は無敵となるので、敵集団の中央に突入して発動し、全方向に振るのも有効だ。

ポイント3 敵によっては使用を控える

敵によっては、大魔法攻撃が無駄になってしまうものもいる。例えば、上空用砲台や海上兵器など地上（海上）にいる敵。大魔法攻撃は地面や海面に当たると消えてしまうので、これらの敵に大魔法攻撃を使うとムダ弾が増えてしまうのだ。

また、毒性ビホルダーが側にいるときも大魔法攻撃は控えたい。毒性ビホルダーは、赤色のときに倒すと強力な誘導弾を放ってくるので、逆にこちらがピンチになりかねないからだ。


←ゴーストなど無敵状態が長い敵も、ムダになる可能性が高いので、大魔法攻撃は控えたい。

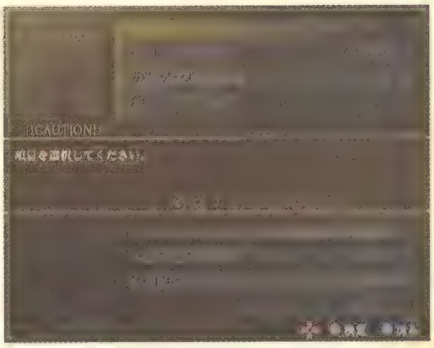
大魔法攻撃を控えたい敵

上空用砲台（P.390）／海上兵器（P.394）／毒性ビホルダー（P.392）／ゴースト（P.393）

カメラ視点の選び方

カメラアシストの変更によって、攻撃か回避の性能を高める

オプションの「カメラアシスト」では、空中戦時の視点が変更できる。意外と見逃されがちな設定だが、実は空中戦の難易度をガラッと変えるほど、操作感に大きな変化を与えてくれるのだ。下記を参考に、0〜3それぞれの特徴を覚え、自分の腕やミッションに合わせてレベルを変更してみよう。今までクリアできなかったミッションや、何か物足りなかったミッションが、まったく別物としてプレイヤーの前に現れるだろう。



←オプション画面で設定をセーブすれば、次回も同じ視点でプレイできる。

カメラアシストレベルの特徴

カメラアシスト	特徴
0	視点は常にカイムの後ろ。
1	カイムの後ろからの視点が多い。
2	照準で選んでいる敵を中心にした視点が多い。照準で何も選んでいないときは、カイムの後ろ視点。
3	照準で選んだ敵を常に中心にした視点。照準で何も選んでいないときは、カイムの後ろ視点。

パターン1 カメラアシストを0にして、カーソルを素早く移動

カメラアシストを0にすると、視点が常にカイムの後ろからになる。カーソルの位置も常にカイムの正面なので、ダイレクトにカーソルを操作する感覚でプレイできるだろう。これによって、カーソルを敵に合わせやすくなり、的確な攻撃が可能となる。空中戦の動きに慣れない人は、この視点にするとグッとミッションが楽に感じられるだろう。ただし、視点は照準から離れるので、敵の位置や攻撃が発見しづらいのが欠点だ。



←敵の姿を捉えづらいこの視点では、R2ボタンを押して敵を見失わないようにすることが重要。

メリット	デメリット
敵をロックオンしやすいので、素早く攻撃に移れる。	敵を視界に捉えづらいので、攻撃を回避しづらい。

パターン2 カメラアシストレベルを上げて、敵を常に視界に捉える

カメラアシストを上げると、視点が照準中心になり、もっとも高い3では常に視点は照準中心となる。このタイプだと中心が自分の位置ではなく、敵の動きによって変化するので、慣れないうちは違和感を感じるだろう。しかし、敵に照準をセットしていれば常に視界に捉えられるので、敵が攻撃してくるタイミングが確実につかめるのだ。素早い敵との戦いでは、苦労を伴うが、その分空中戦の醍醐味をたっぷりと味わうことができる。



←カメラアシストが高いときは、照準セット・解除による視点の切り替えが重要となる（P.46参照）。

メリット	デメリット
敵を視界に捉えやすく、攻撃が回避しやすい。	敵をロックオンするのに時間がかかる。

Chapter 3
策謀の章
テーマ攻略

drag-on dragoon
official guide book
complete edition

テーマ1

チェインを稼ぐ

基礎知識

回復スフィアを出現させ経験値ボーナスを獲得する



⬅チェイン数は敵に攻撃を当てると、MPゲージの上に表示される。

チェインを稼ぐ主な目的は2つ。体力回復用のスフィアを出現させるため、そして経験値ボーナスを獲得するためだ。当然チェインを効率よく稼げれば、地上戦をより円滑に進められる。以下の項目を参考に、日頃からチェインを意識した戦闘を心がけたい。

基礎1 ▶▶▶ 敵を倒すのではなく、攻撃を当てるとカウントされる

チェインは敵を倒すのではなく、攻撃を当てるとカウントされる。そのため、強力な武器を装備していると一瞬で敵を倒してしまうので、チェイン数は稼げない。物理攻撃力の低い武器で稼いでいこう。

基礎2 ▶▶▶ チェインの持続時間は、武器ごとに異なる

攻撃を当ててからチェインが切れるまでの時間は、武器ごとに異なる(下記参照)。敵にはじき飛ばされた場合、武器Aではチェインが切れても、武器Bでは間に合う……といった差がある。そのため自分が装備している武器の持続時間にも気を配って戦う必要がある。なお、持続時間が3秒前後の武器は、スライド回避でも、チェインを繋ぐ時間がギリギリ。起きあがり次第、すぐに攻撃に移ろう。

武器別チェイン持続時間

3秒前後	4秒前後	5秒前後
ソード系(すべて) **ロッド系**(すべて) **ロングソード系** (月光と闇/人斬りの断末魔/連合軍兵士の剣/デボルポボル/護衛隊士の誉/解放の剣/焔の簧/信義/貴正/南海の魔神/ゆりの葉の剣/鬼を裂くもの/カイムの剣)	**スピア系**(すべて) **ポールアックス系**(すべて) **ロングソード系**(鉄塊) **アックス系**(骨砕き/処刑台の記憶) **メイス系**(嘆きの鎚矛) **ハンマー**(雷龍の叫び/亡国の礎)	**アックス系**(断罪の斧/赤の旋風/不浄なる斧/渇きの戦斧) **メイス系**(悪魔の鉄棍/拷問部屋の肉塊/聖なる鎚矛/炎風の鎚矛/破戒の鎚矛/破獄の針鼠/農民の残夢/髑髏の宴) **ハンマー**(忘却の羽根/匠のつるはし)

基礎3 ▶▶▶ 爆発スフィアのチェイン持続時間は10秒前後

「爆発スフィア」は、触れると爆発して周囲の敵をはじき飛ばす。だが、チェインを繋げる上でも実はメリット大。持続時間が10秒前後まで拡大するので、離れた敵集団への移動時にとても重宝するのだ。

スフィアの出現条件

【スフィアの種類】	【回復(小)】	【回復(中)】		【回復(大)】	【攻撃】	【回復(大)】
CHAIN数	17	36	56	78	100	150
【爆発スフィア出現条件】	HPが100%			HPが20%以上	出現しない	HPが100%



爆発スフィア

応用技術 集団内での攻撃方法と移動時の動きをマスターする

チェインを稼ぐ上で重要なポイントは2つ。敵集団内で効率よくチェインを稼いでいく点と、次の集団への移動時にチェインを切らさない点だ。マップ画面とレーダーで敵の位置を常に確認しながら、チェインの持続時間を頭に置いて戦っていくようにしたい。



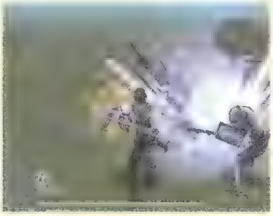
←敵集団間をうまく移動できれば、何百チェインでも繋げられる。

応用1 ▶▶▶ 敵集団内では「生かさず殺さず」を意識する

効率のいいチェイン稼ぎは、武器選択がキモ。まず攻撃力。これは強すぎても弱すぎてもダメだ。敵を一撃で倒す強力な武器では、敵1体あたりのチェインの数が少なすぎる。逆に、敵を倒すのに10発以上かかると、敵の反撃確率が高まり、チェインが切れてしまいかねない。これは、プレイヤーの操作技量によっても差が出る。次に、剣速。これは速ければ速いほどいい。時間あたりのチェイン数は当然多くなるし、こちらの隙も小さくなり、敵からの攻撃を受けにくくなる。チェイン持続時間との兼ね合いで判断しよう。ポイントは「生かさず殺さず」。これを念頭に作戦を練っていこう。

敵を攻撃するときのポイント

❶敵を倒すのに3〜6発必要な武器を選ぶ。
❷剣速が速い武器を選ぶ。
❸敵がはじき飛ばし攻撃をする準備音が聞こえたら、スライドで回避。


←チェインを繋ぐには、敵のはじき飛ばし攻撃を避けるのも重要。敵がはじき飛ばし攻撃を行う「カッ」という音と青いエフェクトが出たら、すぐにスライドで回避しよう。スライド後、すぐさま攻撃するのも忘れずに。

応用2 ▶▶▶ 敵の集団と集団をうまく結ぶ

チェインを繋ぐ上で鬼門となるのが、敵の集団と集団の距離。逆にこの距離をうまく利用すれば、いくらでもチェインは稼げる。まずは、右記を参考に移動する際のパターンを覚えてほしい。

パターンの中でも特に重要となるのが、爆発スフィアを使った移動方法。10秒前後のチェイン持続時間があれば、かなり離れた場所まで移動できるからだ。爆発スフィアの出現条件はカイムのHP残量に関係しているので、できるだけ敵から攻撃を受けないようにしたい。また、チェイン中に出現した回復スフィアを、爆発スフィアが出現するチェイン数直前で取るのも有効な作戦だ。

ほかの敵集団へ移動する方法例

次の集団が遠い場合

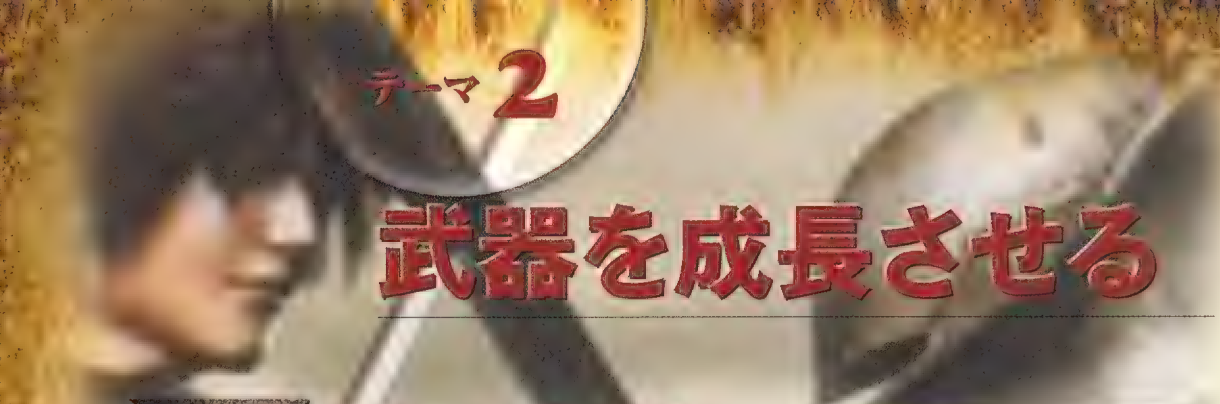
❶攻撃力が低くはじき飛ばし効果のある武器に装備変更して、敵を次の集団に運びながら移動する。
❷チェイン持続時間が長くなる「爆発スフィア」を、次の集団へ移動する直前に取る。

次の集団が近い場合

❶敵を倒しながら次の集団に近づく。
❷移動速度が速くなる魔法を持つ武器があれば、装備変更。
❸チェイン持続時間が長い武器に装備変更(P.54参照)。

ワンポイントアドバイス 障害物を利用して、倒した敵からもチェインを稼ぐ

チェインはHPが無くなった敵からも稼ぐことができる。この特性を利用して、チェイン数を1つでも多く稼いでいこう。敵を壁際に追いつめたときは、チェインを搾り取るチャンス。壁に敵をぶつけると、敵はなかなか地面に落ちず画面から消えないので、通常より多くのチェインが稼げるのだ。

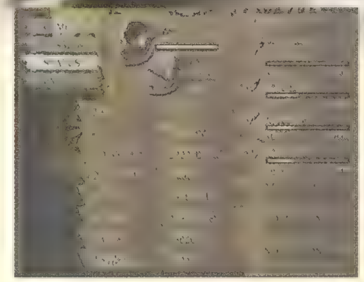


テーマ2

武器を成長させる

基礎知識 武器レベルを上げて攻撃力やコンボ数を増やす

キルカウントを一定数稼ぐと武器のレベルが上がり、攻撃力や最大コンボ数がアップする。カイムの攻撃力は武器によってのみ変わるので、武器の成長は地上戦において重要な要素と言えるのだ。効率的にキルカウントを稼いで、カイムを強化しよう。



⬆レベルアップに必要なキルカウント数はステータス画面で確認。

基礎1 ▶▶▶ キルカウントは強さに関わらず、敵を倒すと加算される

キルカウントは、敵を1体倒すと1カウント増える。どんな強さの敵でも倒せば必ずカウントされるので、武器レベルを上げることだけ考えるなら、弱い敵を相手にしたほうが効率はいい。弱い敵が多数登場するミッションをピックアップしたので、武器を育てる際の参考にしてほしい。

■敵総数の多いミッション

第一章第2節【敵総数1502体】



⬆一番最初の地上戦だけあって、敵は最弱クラス。敵の種類もS・ポーンが中心なので、楽にキルカウントが稼げる。

第一章第8節【敵総数1096体】



⬆敵の総数もそこそこ多い上に、シャドウ（ポーン）が3体出現する。育て難い武器を所持しておこう。

第五章第3節【敵総数2281】



⬆ほかに比べて若干敵は強めだが、登場敵数はトップ。経験値も稼げるので、カイムも一緒に育てられる。

基礎2 ▶▶▶ 魔法で倒した敵もキルカウントに加算される

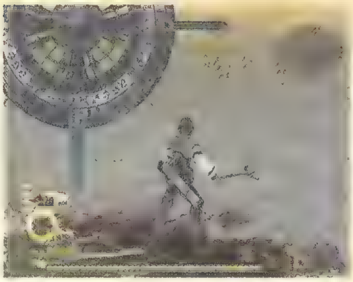
キルカウントは、物理攻撃だけでなく魔法で敵を倒しても加算される。MPが溜まったら、出し惜しみせず使っていこう。攻撃魔法は威力の高いものが多く、物理攻撃の弱い武器でも比較的簡単にキルカウントを稼げるのだ。なお、仲間やドラゴンで倒した敵はキルカウントに加算されない。

基礎3 ▶▶▶ キルカウントの加算対象は、敵にトドメを刺した武器

キルカウントは、敵を最後に倒した武器にのみ加算される。例えば、「カイムの剣」で敵のHPを9割削っても、トドメを刺したのが「賢者の意志」なら、キルカウントは「賢者の意志」にのみ加算されるのだ。なお、STATUS画面で「NEXT 0 kill」と表示されても、レベル4までは加算され続ける。

応用技術 レベルを上げたい武器は常に所持しておく

65本ある武器をすべてレベル4まで上げるには、並々ならぬ努力が必要だ。まずは、使い勝手のいい武器から育てていこう。さらに武器を育てるなら、レベルを上げたい武器は常に所持していたい。交換が可能な上、持っているだけでも得をする場合があるのだ。



⬅無駄なくキルカウントを稼ぐためにも、マメな武器交換が重要

入手後育てておきたい武器

武器名（➡参照ページ）	特徴
カイムの剣（P.327）	カイムの初期装備。戦闘イベントで常に使うことになる。魔法の使い勝手もいい
賢者の意志（P.341）	レベル3から、追尾機能を持つ魔法が強力。最後まで活用できる武器の1つだ。
白蝋の剣（P.312）	一定時間無敵＋攻撃力アップの魔法は、どんな状況にも対応可能。
赤の旋風（P.346）	Aエンディングまででは、最強クラスの攻撃力を誇る。対強敵用に所持していたい。
日出国の魔刃（P.355）	攻撃力、範囲ともに優れたバランスの良いポールアックス。対シャドウ戦にも有効。
信義（P.322）	敵を凍らせる攻撃魔法は強力。レベル2でもシャドウを倒せるのは魅力だ。
古の覇王（P.304）	攻撃力、範囲、剣速とすべてがトップクラスの剣。最強クラスの武器の1本だ。
痩躯の魔術師（P.342）	HPを回復する魔法は、チェインを稼ぎづらいミッションでは必須となる。
鉄塊（P.320）	全武器中最高の攻撃力を誇る。攻撃にはじき飛ばし効果もあり、最強と呼べる1本。

応用1 ▶▶▶ 敵へのトドメはレベルを上げたい武器で

基礎3で述べたように、キルカウントは敵にトドメを刺した武器に入る。物理攻撃も魔法も弱く、敵を倒しづらい武器は、それを利用して育てていこう。方法としては、まず右記を参考に敵のHPをある程度減らす。その後、弱った敵に育てたい武器でトドメを刺す。レベルが低く使いづらい武器や、特殊魔法を持った武器などは、この方法で育てよう。

敵のHPを減らす方法例

❶「ドラゴン選択」で弱めの形態を選び、低空から直弾を避けてファイヤーボール。（フリーミッション時）
❷攻撃力の高い武器であらかじめ攻撃。
❸ほかの武器の攻撃魔法でHPを削る。

応用2 ▶▶▶ シャドウを倒すと出現する「経験値スフィア」を狙う

シャドウを倒すと出現する経験値スフィアを取ると、所持している8本の武器すべてにキルカウントが加算される。その数はシャドウの種類によって異なるが22〜57×8のキルカウントは魅力的。これを利用すれば、弱い武器でも所持しているだけでレベルを上げられるのだ（倒し方はP.64を参照）。

ワンポイントアドバイス 一章8節なら30分で1000以上のキルカウントが稼げる

基礎1で紹介した敵総数の多いミッションの中でも、第一章第8節は、キルカウントを稼ぐのに特にオススメ。シャドウが3体登場するので、応用2の通り弱い武器でも所持していればキルカウントが溜められるのだ。さらに、城のまわりにいるS・ポーンはダッシュ突きをしながら楽に倒していける。30分あれば楽に1000以上のキルカウントが稼げるだろう。



⬆1体のシャドウを倒すと、22killが入る。22×3×8＝528killが楽に稼げるのだ。

テーマ3

カイムを成長させる

基礎知識

カイムのレベルを上げると最大HPが増える

カイムは一定の経験値を溜めるとレベルアップし、最大HPが増える。HPを回復するのに敵と戦うリスクがある本作では、最大HPの増加が戦況を大きく左右する。ただ、ミッション中も経験値は入るが、実際にレベルアップするのはミッション終了後となる。



←経験値には、敵から直接入るものとチェインのボーナスがある。

カイムのレベル別必要EXPと最大HP

LV	必要EXP	HP	LV	必要EXP	HP	LV	必要EXP	HP	LV	必要EXP	HP	LV	必要EXP	HP
1	0	100	21	8900	201	41	16700	282	61	24500	342	81	32300	382
2	2000	106	22	9200	206	42	17100	285	62	24900	345	82	32800	383
3	1500	111	23	9600	210	43	17400	289	63	25300	347	83	33100	385
4	2200	116	24	10100	215	44	17900	292	64	25700	349	84	33500	386
5	2500	122	25	10400	219	45	18200	296	65	26100	352	85	34000	387
6	3000	127	26	10800	223	46	18700	299	66	26500	354	86	34300	388
7	3400	132	27	11200	228	47	19000	302	67	26900	356	87	34700	390
8	3700	138	28	11600	232	48	19400	305	68	27200	358	88	35100	391
9	4200	143	29	11900	236	49	19900	308	69	27700	360	89	35500	392
10	4500	148	30	12400	240	50	20200	311	70	28000	362	90	35900	393
11	4900	153	31	12800	244	51	20600	314	71	28500	364	91	36200	394
12	5400	158	32	13100	248	52	21000	317	72	28800	366	92	36700	395
13	5700	163	33	13600	252	53	21300	320	73	29200	368	93	37100	396
14	6100	168	34	13900	256	54	21800	323	74	29600	370	94	37400	397
15	6500	173	35	14400	260	55	22200	326	75	30100	372	95	37900	397
16	6900	178	36	14700	264	56	22500	329	76	30300	374	96	38200	398
17	7200	183	37	15100	267	57	23000	332	77	30800	375	97	38600	399
18	7700	187	38	15500	271	58	23300	334	78	31200	377	98	39000	399
19	8100	192	39	15900	275	59	23800	337	79	31600	379	99	39400	400
20	8400	197	40	16300	278	60	24100	340	80	32000	380			

基礎1 ▶▶▶ 倒した敵から直接入る経験値

敵から直接入る経験値の基本値は、その敵の種類とレベルで決まる(P.376からの「地上の敵」データ参照)。その数値と、敵を倒す際の連続攻撃回数を下記の式にあてはめ算出された数値が、実際に入る経験値だ。連続攻撃回数はチェインとは別で、倒した敵のみへ一定時間内に連続攻撃した回数となる。

敵から直接入る経験値

倒した敵の基本経験値 ＋ 敵を倒す際の連続攻撃回数×0.5 ＝ 敵から直接入手する経験値（端数切り捨て）

[例]経験値10の敵を連続5回攻撃で倒した場合：10+（5×0.5）＝12EXP

基礎2 ▶▶▶ チェイン終了後に入る経験値ボーナス

チェイン終了後に獲得できる経験値ボーナスは、チェイン中に倒した敵から獲得した経験値と、その敵を何チェイン目に倒したかによって決まる。つまり、チェイン数がいくら多くても、倒した敵数が少なかったり、獲得経験値の少ない敵ばかり倒していると、経験値ボーナスはあまり伸びないのだ。

経験値ボーナスを多く稼ぐための主な条件としては、「獲得経験値の多い敵をチェイン数が多い段階で倒す」「同一チェイン内で、多くの敵を倒す」という2つが挙げられるだろう。

チェイン終了後に獲得できる経験値ボーナス

① 2 × 敵Aから直接入った経験値 × 敵Aを倒した時のチェイン数×0.01 ＝ A'

② 同一チェイン内で倒したほかの敵B、C……に対しても同様に数値を出す。

③ A' ＋ B' ＋ C' ＋…… ＝ チェイン終了後獲得経験値（端数切り捨て）

［例］敵Aを15チェイン目、敵Bを20チェイン目、敵Cを50チェイン目で倒した場合：
（敵A、B、Cそれぞれから直接入る経験値を10EXPとする）
（2×10×15×0.01）＋（2×10×20×0.01）＋（2×10×50×0.01）＝17EXP

基礎3 ▶▶▶ 仲間が倒した敵からも経験値は獲得できる

経験値は、呼び出した仲間が倒した敵からも獲得可能。武器を使って倒した場合も、基礎1の法則に従って経験値が入るのだ。ただし、仲間の攻撃にチェインはないので、経験値ボーナスは入らない。

応用技術 後半のミッションほど経験値ボーナスを意識

物語を進めながら効率的に経験値を稼ぐためには、経験値ボーナスが非常に重要。特に後半のミッションでは、常に経験値ボーナスを意識して戦いたい。1体の敵から直接入る経験値が多くなるため、意識しない場合と比べて経験値ボーナスに大きな差が出るからだ。



←五章でチェインを繋いでいけば、ボーナス3000EXPも狙える。

応用1 ▶▶▶ 「強すぎず弱すぎず」チェインを稼ぎやすい武器を選ぶ

フリーミッションなどで経験値を稼ぐ場合でも、やはり経験値ボーナスは意識したい。強力な武器でサクサク進むより、経験値ボーナスをチェインで稼いだ方がお得だからだ。例えば、海上要塞内部で戦った場合、鉄塊を使って素早くクリアした時と、貴正を使ってチェインを稼いだ時とでは、10分間で3000EXP近い差が出る。経験値稼ぎ目的の武器は、チェインを稼ぎやすいものを選ぼう。



←敵を倒すのに6発以上かかってしまう武器だと、なかなか先に進めず、逆に効率が落ちてしまう。

ワンポイントアドバイス 稼ぎ所は「コロシアム」と「カオスドラゴン戦」

ゲームがある程度まで進んだら以下のミッションで稼ぐのがオススメ。1つはフリーミッションの「コロシアム」。連続して敵が出るので仲間を呼び出せば5分でクリア可能。獲得経験値は7584EXPだ。もう1つは第九章第六節の「カオスドラゴン戦」。慣れれば5分で3万近い経験値が獲得できる。

テーマ 4

ドラゴンを成長させる

基礎知識

EXP蓄積による攻撃力アップと物語進行による形態変化

ドラゴンが成長するパターンは2つ。EXP蓄積による攻撃力アップと、物語進行による形態変化だ。物語のどこで形態変化をするかは決まっているので、ドラゴンの育成はEXP獲得がメインとなる。なお、一度変化した形態は、フリーミッションでいつでも選択可能。



⬅ドラゴンの攻撃力は、基本攻撃力＋形態ごとの追加攻撃力。

dragon EXPと強さ

攻撃力	経験値	攻撃力	経験値	攻撃力	経験値	攻撃力	経験値	攻撃力	経験値
1	0	41	102800	81	362000	121	777900	161	1350600
3	2000	43	112000	83	379100	123	802800	163	1383400
5	3500	45	121600	85	396500	125	828100	165	1416500
7	5700	47	131700	87	414400	127	853800	167	1450000
9	8200	49	142100	89	432600	129	879900	169	1484000
11	11200	51	152900	91	451300	131	906400	171	1518300
13	14600	53	164100	93	470300	133	933300	173	1553000
15	18300	55	175700	95	489700	135	960500	175	1588100
17	22500	57	187600	97	509600	137	988200	177	1623600
19	27000	59	200000	99	529800	139	1016200	179	1659500
21	31900	61	212800	101	550400	141	1044700	181	1695700
23	37300	63	225900	103	571400	143	1073500	183	1732400
25	43000	65	239500	105	592700	145	1102700	185	1769500
27	49100	67	253400	107	614500	147	1132300	187	1806900
29	55600	69	267800	109	636700	149	1162400	189	1844800
31	62500	71	282500	111	659200	151	1192700	191	1883000
33	69700	73	297600	113	682200	153	1223500	193	1921600
35	77400	75	313100	115	705500	155	1254700	195	1960600
37	85500	77	329000	117	729300	157	1286300	197	2000000
39	93900	79	345300	119	753400	159	1318300		

形態ごとの性能と変化章節

形態	最大ロックオン数	最大魔法ストック数	追加攻撃力	特徴
第一形態	4	1	1	ドラゴンの初期形態。
第二形態	6	2	26	第四章の前節で進化する。
第三形態	8	3	52	第八章の前節で進化する。
カオス形態	8	3	103	第十二章の前節か第九章第四節後に進化する。
？？？	8	3	103	フリーミッション「新宿上空」クリア後。

基礎1 ▶▶▶ 地上戦で倒した敵からもEXPは入る

ドラゴンのEXPは空中戦だけでなく、地上戦のドラゴン騎乗時（低空戦）に倒した敵からも獲得できる。獲得できるEXPは、カイムが地上に降りて敵を倒したときに入るEXPと同じだ。

基礎2 ▶▶▶ ドラゴンのHPはカイムと共有

空中戦時、ドラゴンの最大HPは命を共有している契約者“カイム”と同じ。つまり、ドラゴンの最大HPを増やしたければ、カイムのレベルを上げる必要があるのだ。また、地上戦時もカイムとドラゴンのHPは同じとなる。低空戦でダメージを受けたら、地上に降りてスフィアで回復しよう。

応用技術 空中戦だけでなく地上戦でもEXPを稼ぐ

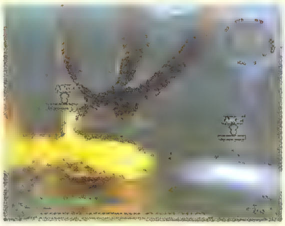
空中戦に登場する敵はさほど多くないので、空中戦だけでドラゴンを育てるのは厳しい。むしろ、敵が多数登場する地上戦の方が、多くのEXPを稼げるだろう。ドラゴンの攻撃力に物足りなさを感じたら、地上戦でドラゴンを戦いを中心に据えるといい。



←地上戦で敵を一撃で倒せない場合は、反転して再度攻撃。

応用1 ▶▶▶ 第二形態まではドラゴンではなくカイムを育てる

前述の様にドラゴン育成の基本は地上戦となる。だが、第一形態のドラゴンは、ファイヤーボールの威力が弱い上、攻撃間隔も長いので地上戦では大きな活躍ができない。第二形態になる第四章まではカイムを育てて最大HPを増やしていこう。第二形態になれば、攻撃力、攻撃間隔、移動速度、ファイアーブレスの威力とすべてがパワーアップし、地上の敵を楽に一掃できる。



←フリーミッションで強力な形態のドラゴンを選ぶと、弱い敵をゴミの様に蹴散らす爽快感が味わえる。

応用2 ▶▶▶ 地上戦で稼ぐ際は苦手な敵の少ないミッションを選ぶ

地上戦の敵に絶大な威力を誇るドラゴンだが、中には苦手な敵もいる。遠距離攻撃を仕掛けてくるアーチャーと魔術師系や、ファイヤーボール、ファイアーブレスを反射するクリムゾン系など赤色の敵だ。地上戦でEXPを稼ぐ場合は、苦手な敵が少ないミッションやエリアを選ぼう。オススメは第一章第3節やフリーミッションの丘陵地帯だ。

ドラゴンでの戦闘を避けたい敵

❶ドラゴンの攻撃を反射する敵。
　例：クリムゾン系、魔獣使い
❷遠距離攻撃を使ってくる敵
　例：アーチャー、魔法使い系、石弓

ワンポイントアドバイス EXP稼ぎのいち押しミッションはここ!

ドラゴンのEXPを楽に稼げるオススメミッションは2つ。1つはフリーミッション 青き丘陵の丘陵地帯。ここには、倒すと34EXP入るS・ボーンが大量に配置されている。第五章第3節クリア後に追加されるフリーミッションなので、ドラゴンも第二形態に変化しており、楽に敵が倒せる。15分前後で敵の全滅が可能、6万以上のEXPが獲得できる。

もう1つのオススメは、第八章第2節のエンシェントドラゴン戦。確実に倒せる腕があれば、2万以上のEXPが獲得できるおいしい敵なのだ。



⬆経験が浅いときは強敵となるエンシェントドラゴンも、レッドドラゴンの攻撃力が150を越えれば楽に倒せる。

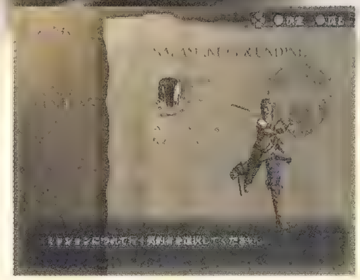
テーマ5

仲間を活用する

基礎知識

仲間を探し出し戦いを有利に運べ

物語の途中で特定の章・節を見ると、地上戦で仲間が使用可能になる。仲間は全員が契約者で、強力な魔法を2種類唱えられる。△ボタンを短く押すと発動する小魔法と、△ボタンを長く押すと発動する大魔法だ。武器攻撃は弱いので、魔法だけを使うつもりでいい。



←どの仲間を連れて行くかは、ミッションが始まる前に選択できる。

仲間の特徴

レオナール

強力な追尾攻撃が前方の敵を一掃する

仲間の中でも特に使いやすいレオナール。彼の所持する大魔法は、追尾機能と着弾後の爆発によって、前方の敵を瞬く間に倒してくれる。狭い城内や傾斜地は苦手。障害物に当たって、魔法が敵に届く前に爆発してしまう。逆に、広い場所では面白いように敵を葬れるだろう。

仲間になる節
第二章第十四節（P.107）

武器「戒めの塔」
長いロッドのような武器で敵を薙払う。攻撃範囲はかなり広め。

魔法「妖精の羽」	
小	光る球が蛇行しながら前方に飛んでいき、再び手元に戻ってくる。触れた敵はダメージを受ける。
大	敵を追尾する無数の光が周囲に飛び散り、敵や障害物に触れた後、リング状に爆発する。

アリオーシュ

「追尾」と「爆発」2種類の魔法で敵を撃破

追尾機能を持った小魔法は少数の敵を相手に、広範囲に爆発を起こす大魔法は大勢の敵を相手に使いたい。ただし、大魔法は一度使うと効果が終わるまで次が撃てないので、その間に敵の反撃を受けやすい。近くの敵を倒せなかった場合は、急いで安全な場所に移動しよう。

仲間になる節
第三章第十五節（P.127）

武器「悲しみの棘」
攻撃力はそれほど高くない。下からの斬り上げが多いのが特徴。

魔法「精霊の血」	
小	2体の精霊が前方に飛んだ後、広範囲に移動しながら触れた敵に大ダメージを与える。
大	手前から奥に4回火柱が爆発した後、再び手前から水柱が6回爆発。威力はともに大きい。

セエレ

ゴーレムの一撃は契約者中最強の攻撃力

魔法の攻撃力は契約者の中でも最強。ほとんどの敵を一撃で屠るだろう。ただし、大魔法は離れた敵から攻撃を開始するため、近くに敵がいる場合は、為すすべもなく敵の攻撃を受けてしまう。周囲に敵がいるときは小魔法、離れた位置に大勢の敵がいる場合は大魔法で攻撃しよう。

仲間になる節
第四章第十二節（P.139）

武器「勇者のナイフ」
剣速は速いが効果範囲が狭く、威力も低いため使用は厳しい。

魔法「ゴーレムの手」	
小	ゴーレムの両手が振り下ろされ、周囲の敵を吹き飛ばす。次の使用までの時間が長いのが難点。
大	ゴーレムの手で前方の離れた敵を6回殴った後、両手でセエレ周辺の敵を一掃する。

基礎1 ▶▶▶ 仲間は1ミッションで1分間×3回呼び出せる

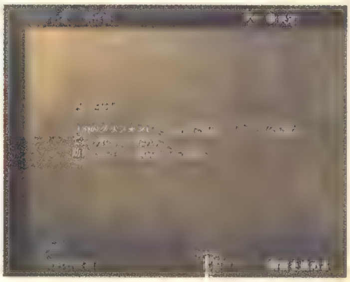
仲間を呼び出せる回数は、全員1ミッションに3回。1回の使用時間は最大1分間で、回数、使用時間ともに増えることはない。また、使用時間は画面下のHPバーで表示され、時間とともに徐々に減っていき、ゼロになるとカイムに戻ってしまう。なお、HPバーは敵の攻撃を受けても減ってしまう。

基礎2 ▶▶▶ 仲間出現中は魔法が使い放題

仲間は強力な魔法をMPを溜めずに何発でも使用できる。威力が高い上にクリムゾン系の敵からも魔法反射を受けないので、魔法中心に敵を攻撃していこう。なお、画面下に表示されるMPバーは、△ボタンの溜め時間を表し、バーを満タンまで溜めれば大魔法、途中までなら小魔法がそれぞれ発動する。

応用技術 使用する場面をあらかじめ想定しておく

絶大な威力を誇るカイムの仲間たち。しかし、仲間の使用回数は1ミッションに3回と限られているので、無駄な使用はできるだけ控えたい。P.76以降のマップページを参考に、ミッションの構成を把握して、呼び出す場面をあらかじめ想定しておこう。



⬅ミッションによっては、特定の仲間を連れていけない場合もある。

応用1 ▶▶▶ 素早く敵を倒したいとき

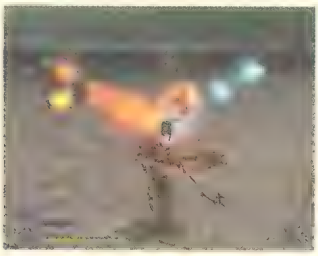
素早く敵を倒す必要がある状況は3パターンある。1つは、第六章第4節などクリアまでの制限時間が短いミッションの場合。もう1つは、第二章第8節などクリア時間が分岐条件になっている場合。最後の1つは、第五章第3節など宝箱の出現条件が制限時間以内に特定の敵を倒す場合だ。出し惜しみせずに仲間を呼び出し、強力な魔法で敵を一気に片付けながらガンガン先に進んでいこう。



⬅仲間は鍵などのアイテムを拾えない。宝箱付近での呼び出しは控えよう。

応用2 ▶▶▶ 強敵出現エリアで

C・キングなどカイムにとっての強敵が多く出現するエリアで、仲間を呼び出そう。魔法反射もHPの高さも気にせず、大魔法攻撃で一気に敵を蹴散らせるからだ。そのエリアの敵を全滅させたら、残った時間を使って次のエリアの敵も倒そう。



⬅仲間の魔法は、カイムの魔法に耐性を持つ黒色の敵に対しても大ダメージを与えられる。

応用3 ▶▶▶ カイムのピンチに呼び出す

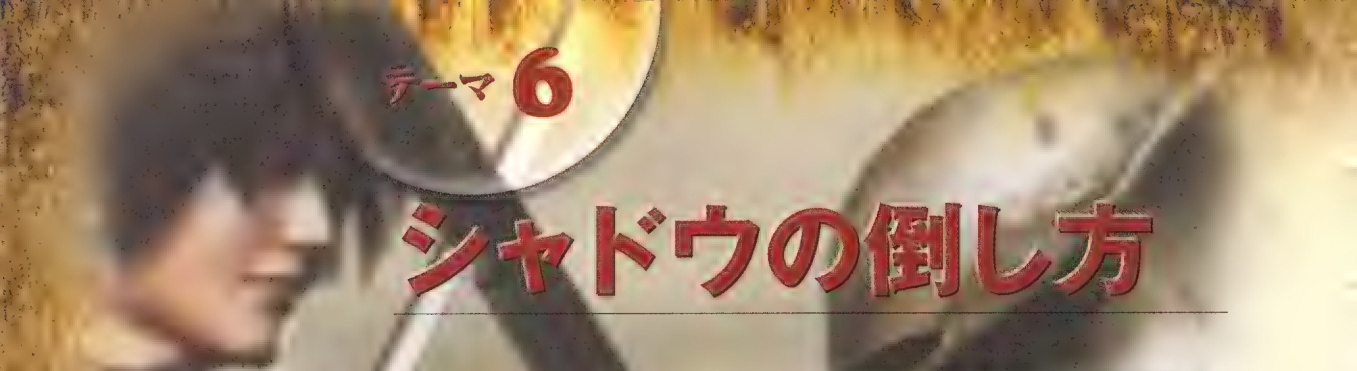
仲間のHPとカイムのHPは連動していないので、仲間出現中はカイムはダメージを受けない。これを利用すれば、カイムの残りHPがわずかなときでもピンチを凌げるのだ。仲間でまわりの敵を一掃して、弱い敵がいるエリアまで移動しよう。



⬅仲間の物理攻撃は、チェインがカウントされないので、回復スフィアは出現しない。

ワンポイントアドバイス 基本はレオナールを連れて行く

呼び出せる仲間は全部で3人。どの仲間も高い戦闘力を持つが、中でもオススメなのがレオナール。追尾機能を持った無数の光の球を放つ大魔法は、ほとんどの場面で有効だからだ。連れて行く仲間に迷ったときは、とりあえずレオナールを選んでみよう。期待に十分応える活躍を見せてくれるだろう。

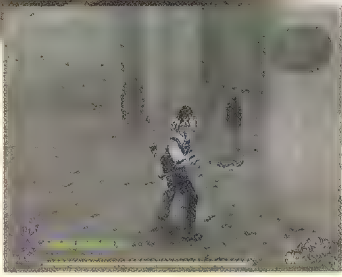


テーマ6 シャドウの倒し方

基礎知識

シャドウを倒してキルカウントを一気に稼ぐ

特定の場所に出現するシャドウを倒すと、経験値スフィアが出現。そしてこの経験値スフィアを取ると、武器スロットに入れた最大8本の武器すべてにキルカウントが加算されるのだ。加算されるキルカウント数は、シャドウの種類と強さによって22～57となる。



⬆セエレの祈8節のキングを倒せば、最大の57キルがカウントされる。

基礎1 ▶▶▶ 「青」には物理攻撃「赤」には魔法攻撃が有効

シャドウは時間経過により青と赤の2色に変化、この色で相手に有効となる攻撃が異なる。青のときは物理攻撃、赤のときは魔法攻撃を行おう。ちなみにシャドウ側の攻撃は、青では物理、赤では魔法攻撃を行ってくる。

基礎2 ▶▶▶ 一定時間離れるとカウンターがリセットされる

シャドウは現れてから1分以内に倒さないと、地面に消えてしまう（頭上にカウンターが表示）。ただし、一定の距離を離れると、一度は地面に消えるが、カウンターをリセットして再び登場するのだ。

応用技術

MP消費の少ない魔法と物理攻撃を繰り返す

シャドウを倒すためには物理と魔法攻撃の両方を使う必要がある。赤青両方でダメージを与えないと、1分間という短い時間で倒すのは厳しいからだ。魔法でダメージを与える時は、MP消費の少ない魔法を選択、ほかの敵でMPを満タンまで溜めてから挑戦しよう。



⬆シャドウの攻撃を受け過ぎないことも倒すための必須条件だ。

応用1 ▶▶▶ 追尾魔法で攻撃

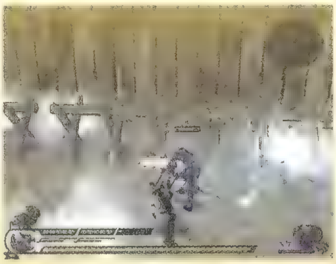
追尾機能を持った高レベルの魔法なら、複数の弾がシャドウを襲うので、赤色時も大きなダメージを与えられる。また、青色の時も、シャドウをガードさせ動きを止められる。その隙にこちらの物理攻撃を与えていこう。



⬆追尾機能を持った代表的な武器は、「賢者の意志」と「双子の牙」の2つ。

応用2 ▶▶▶ ダメージエリアを作る

一定のエリアに効果が残り、そこに入った敵にダメージを与える魔法も有効。1度唱えれば何度もダメージを与えられる上に、動きも止められるので、物理攻撃時も活躍する。「信義」なら、武器レベル2でも簡単に倒せるだろう。



⬆敵が固まっている間に物理攻撃を積極的に加えていけば、MPも溜められる。

テーマ7 レーダーの活用法

基礎知識 レーダーは敵を1体ずつ表示

視認できない敵の位置を確認する機能は、レーダーとマップ画面の2種類がある。特にレーダーは画面右上に表示され、戦闘中も常に確認できる。また、マップ画面と違い、敵が1体ずつ表示されるので、現在の戦況を把握するのに活用しやすいはずだ。


⬆レーダーはチェインを稼ぐときにも便利（P.54参照）。

基礎1 ▶▶▶ レーダーに表示されるアイコンを覚える

レーダーには表示されるアイコンは3種類。「敵を表す赤い丸」「ターゲットを表す黄色い丸（地上戦のみ）」「敵が放った弾を表す小さな赤い丸」だ。空中戦ではマップ画面が表示されないので、レーダーでしっかり敵の位置を確認しておこう。なお、地上戦でのドラゴン騎乗時も、レーダーの有効範囲は同じ。ファイアーブレスを敵密集地に撃つときに役立てよう。


⬆レーダーの範囲外からやや離れた位置にいる敵は、枠の外にまとめて表示される。

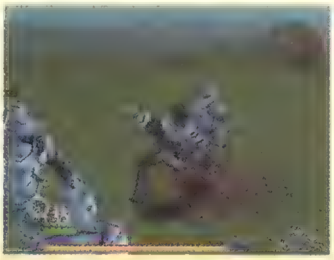
応用技術 自分と敵の位置を把握し次の行動を考える

レーダー最大の利点は、視認できない位置の情報が常に把握できること。正面の敵と戦っているときも、時折レーダーを確認し、自分の周囲の状況を把握しておこう。横にいる敵でチェインを繋ぐか、後方の敵の攻撃をかわすか、次の行動への指針となるはずだ。


⬆空中戦では、次に戦う敵集団を探す目安にもなる。

応用1 ▶▶▶ 死角からの突撃をかわす

地上戦にはナイトやシールドなど、カイムに向かって突撃してくる敵がいる。この敵は、後方の離れた位置からもカイムを認識し、かなりのスピードで突撃してくる。レーダーで動きをしっかり把握しておかないと、不意打ちを食らってしまうのだ。


⬆せっかく繋がっていたチェインが、後ろからの突撃で切れてしまうことも。

応用2 ▶▶▶ 敵の追尾弾を回避する

空中戦の敵が放つ追尾弾などが後方から迫ってきた場合でも、レーダーを利用すれば楽にかわせる。まずは、レーダーで追尾弾までの距離と位置を確認しよう。追尾弾がドラゴンの後ろギリギリまで迫ったら、スライドで回避できるはずだ。

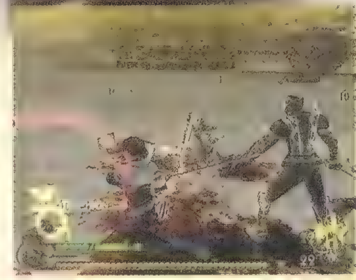

⬆複数の追尾弾が後方から迫ってきても、レーダーを見れば避ける方向は分かる。

テーマ 8

EASYモードの活用法

基礎知識 敵の弱体化などでクリアしやすくなる

オプション設定では、ゲームの難易度を「EASY」と「NORMAL」から選択できる。初期状態は「NORMAL」なので、難しく感じる人は「EASY」に変更してみよう。敵のHPが減ったり、攻撃頻度が下がったりするので、厳しいミッションもグンと楽になるのだ。



⬅経験値やキルカウントの獲得量は、NORMALモードと同じ。

EASYモードの特徴

地上戦	空中戦
・敵のHPがNORMALに比べて80% ・敵の攻撃力がNORMALに比べて75% ・MPの溜まりが2倍 ・チェインでのスフィアの出現パターンが異なる（スフィアが出やすい）	・敵のHPがNORMALに比べて50% ・敵の攻撃頻度がNORMALに比べて75% ・敵の攻撃力がNORMALに比べて50% ・敵の弾速がNORMALに比べて70% ・敵の追跡率がNORMALに比べて70%

EASYモードでのスフィア出現条件と特徴

CHAIN数	14	28	42
【出現スフィア】	回復スフィア（小）	回復スフィア（中）	回復スフィア（大）

・42CHAIN以降スフィアは出ない
・攻撃スフィアは出ない
・爆発スフィアは出ない

基礎1 ▶▶▶ ストーリー分岐には直接関係しない

ゲーム中にはさまざまな分岐条件が存在するが、「EASYモード不可」という条件はない。エンディングで「全武器コンプリート」(P.252参照)の条件が1つあるため“基礎2”との兼ね合いもあるが、基本的にはEASYモードですべて楽しめる。アクションが苦手な人も存分に楽しめるわけだ。

基礎2 ▶▶▶ EASYモードでは入手できない武器もある

武器の入った宝箱の出現条件には、「EASYモード不可」というタイプもある。すべての武器を集める際は、どの宝箱がEASYモードで入手できないのか、P.283からの「武器コンプリート」を参照して把握しておこう。なお、キルカウントはNORMALモードと同様に入るので、育成には問題ない。

応用技術 クリアできないミッションはEASYモードで

本作の難易度モードは、ミッション単位でEASYとNORMALの切り替えがきく。基本はNORMAL。でも、このミッションがどうしても……という時に「そこだけ」EASYで挑戦できる。さらに物語選択を使えば、後からNORMALでの再挑戦も可能だ。



⬅EASYモードでは、特に空中戦の強敵との対戦が楽に感じる。

Chapter 4
攻落の章
シナリオ＆マップ攻略

Dragon on Dragoon
official guide book
complete edition

～物語の広がりと繋がりを知る～

シナリオコンプリートフローチャート

SCENARIO COMPLETE FLOWCHART

全シナリオのコンプリートを目指せ

本作品は、１度クリアしたからといって、それですべてが終わるわけではない。竜騎士カイムの物語には、複数の異なる結末が用意されており、また、それぞれの結末へ向かう道のりも１つではないのだ。すべてのエンディングとエピソードを体験しなければ、このゲームを完全にクリアしたとはいえないのである。そこで、ここでは、異なるエンディングへたどり着く方法や条件について解説していく。完全なクリアのために役立ててほしい。



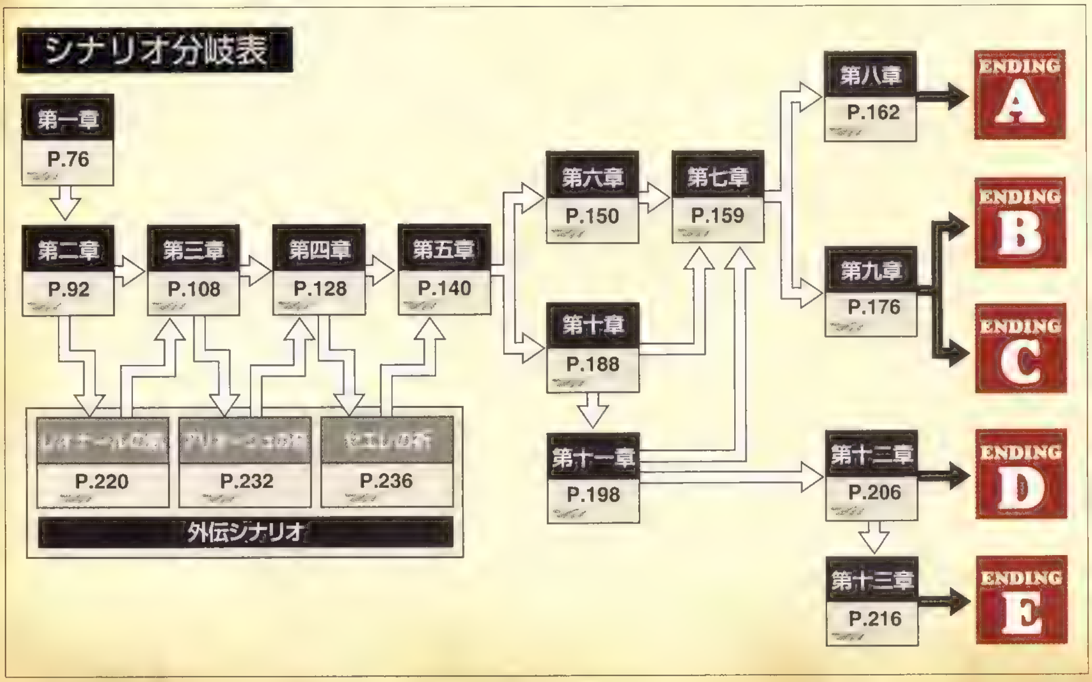
⬆２周目以降のプレイでは、手に入れることのできる武器なども格段に増加する。

エンディングと分岐について

分岐のポイントを押さえて、まだ見ぬエンディングへ向かおう

まず、このゲームには、A～Eまで５種類のエンディングが用意されている。最初は必ずエンディング「A」を迎えるが、２回目以降のプレイでは、内容次第で５種類のどれかへと分岐していくのだ。

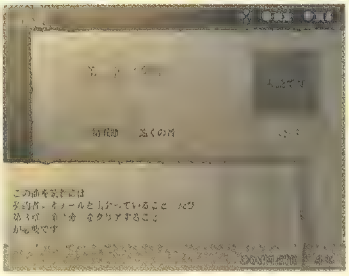
また、特定のエンディングを迎えるためには、必ず通る必要のあるルートが存在している。各エンディングは、同じポイントから一斉に分かれるのではなく、それ以前に特定の分岐を経ることによって、たどり着けるようになっているのだ。この分岐の全体像については、下の図を見て確認してほしい。



各章のつながりについて

シナリオ分岐の条件をチェック

シナリオの分岐は、分岐が存在している節において、なんらかの条件が満たされることで発生。その後、別の章へと移行する場合と、同じ章の中で異なるストーリーに変化する場合がある。また、分岐する節は多くの章に含まれているが、中にはまったく発生しない章もある。詳細については、以下の、各章ごとの解説を読んでもらいたい。



←ロードゲーム後の「物語選択」で、分岐のポイントと条件を知ることができる場合もある。

第一章

源流



すべてはここから始まる

レッドドラゴンと出会い、契約者……竜騎士となったカイム。そんな彼が、「女神」である妹のフリアエを守るため、幼なじみで親友のイウヴァルトを伴って旅立つまでが語られるのが、この第一章だ。

この第一章については、ゲーム全体の出発点ということもあり、分岐のポイントは存在していない。そのため、武器取得のためなどを除けば、2周目以降は選択する必要がないのだ。もちろん、最初からきちんとストーリーを追っていきたいという人は、プレイするといいだろう。

空中戦	2
地上戦	4
戦闘イベント	2

➡ 第二章

第二章



交錯

契約者レオナールが仲間に

フリアエをかくまうための安全な場所を求め、永世中立地帯であるエルフの里を訪れる第二章。ここには、契約者レオナールに関する2つの分岐がある。

まず、レオナールが仲間になっていない場合は、第8節を20分以内にクリアすることによって、第九節へと進み、その後、彼を仲間にできる。また、彼が仲間になっている状態で第二章をプレイすると、別の分岐が発生する（「レオナールの飢」の項を参照）。

空中戦	3
地上戦	3
戦闘イベント	3

➡ 第三章
➡ レオナールの飢

第三章



邂逅

アリオーシュを助け出せ

第三章では、捕らわれたイウヴァルトと神官長ヴェルドレを救出するため、砂漠の捕虜収容施設へと向かったカイムの戦いが語られる。

ここではまず、アリオーシュを仲間にしていない状態で、第8節を20分以内にクリアすることで、第九節へと分岐。彼女を仲間にできる。また、アリオーシュが仲間にいる状態で第三章をプレイすると、別の分岐が発生する（「アリオーシュの奇」の項を参照）。

空中戦	4
地上戦	4
戦闘イベント	1

➡ 第四章
➡ アリオーシュの奇

第四章

背反



2周目からはセエレが登場

ブラックドラゴンと契約したイウヴァルトにより、フリアエが連れ去られてしまう第四章。カイムたちは、フリアエを取り戻すために帝都へと向かうこととなる。

そして、ここでは、セエレが仲間にいない状態で第9節を20分以内にクリアすると、物語が第十節へと進み、セエレを仲間にすることができる。ただし、1周目をクリアしていることが前提条件だ。また、セエレが仲間になっている状態で第四章をプレイすると、別の分岐が発生する（「セエレの祈」の項を参照）。



⬅第十節にさえ入ることができれば、戦闘を行うことなくセエレを仲間にすることができる。

空中戦	1
地上戦	3
[illegible]イベント	1

➡ 第五章
➡ セエレの祈

第五章

破壊



最初のシナリオ分岐が発生

連合軍と帝国軍の一大決戦と、その悲劇的な結末が語られる第五章。この章では、いよいよ重要なシナリオ分岐が発生する。

分岐の条件は、レオナール、アリオーシュ、セエレの3人が全員揃っているかどうか。揃っていない場合は、第8節終了後に無条件で第六章へと移行するのだが、揃っている場合には、海上要塞に行くか空中要塞に行くかの選択肢が出現する。ここで前者を選べば第十章へ、後者を選べば第六章へと移行することになる。



⬅初めは空中要塞へ乗り込もうとするカイムたちだったが、その後、海上要塞へと目標を変えることになる。

空中戦	2
地上戦	2
[illegible]イベント	0

➡ 第六章
➡ 第十章

第六章

宿敵

シナリオ分岐のないチェックポイント



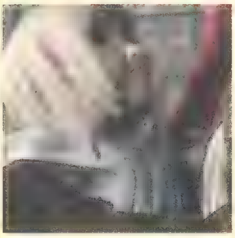
空中要塞内外での攻防が行われる第六章。5つの節からなる短い章だが、フリアエの死というストーリー上重要なシーンが描かれている。

この章にシナリオの分岐は存在しないが、ひとつのチェックポイントとして見ることができる。この第六章に入ったことで、エンディングD、もしくはEにたどり着く可能性が消え、A、B、Cいずれかのエンディングへ向かうことが決定するからだ。もし、DかEのエンディングを目指しているのなら、条件を確認した上で、もう一度以前の章からやりなおす必要があるだろう。

空中戦	2
地上戦	1
[illegible]イベント	1

➡ 第七章

悲劇



空中戦	1
地上戦	0
戦闘イベント	0

第七章

ブラックドラゴン戦が物語の行方を決める

フリアエの死によって自分を取り戻しながらも、歪んだ愛ゆえに暴走を始めるイウヴァルトの姿が描かれる第七章。４つの節しかなく、戦闘もブラックドラゴン戦のみだが、それこそがシナリオ分岐のポイントになっている。

その条件とは、６分以内にブラックドラゴン戦をクリアできるかどうか。もし６分以内にクリアできれば、カイムは飛び去ったイウヴァルトを追うこととなり、第九章へ。６分以内にクリアできなければ、カイムは帝都にいるマナの元へと向かい、第八章へと移行するのだ。



⬆第六章に続いてのブラックドラゴン戦。第九章へ行けば、そこでも戦うことになる。

➡ 第八章
➡ 第九章

封印



第八章

ファーストプレイの終着点

第八章は、カイムが帝都へと乗り込み、そこで、「天使の教会」の司教マナとの最終決戦を行う、１回目のプレイでの最終章。最後の敵となるのは、「神」の力によって巨大化した司教マナだ。分岐ポイントなどはなく、クリアするとエンディングＡでのゲーム終了となる。

このエンディングＡは、５つのエンディングの中では、ある意味でもっともハッピーエンドに近い結末である。ただし、マナの正体や、フリアエの亡骸を抱いて飛び去ったイウヴァルトの行方など、残る謎は多い。

空中戦	4
地上戦	2
戦闘イベント	0

➡ エンディングA

鎮魂



空中戦	3/2
地上戦	0/1
戦闘イベント	1/1

第九章

複数のエンディングへ分岐する唯一の章

フリアエの亡骸とともに消えたイウヴァルトを追い、帝都で彼との最後の決着をつける第九章。その後は、意外な敵との最後の戦いが待っている。

なお、この第九章は、唯一、ふたつのエンディングに派生する章となっている。ポイントは第３節のブラックドラゴン戦で、これを４分以内にクリアできればエンディングＣへ、できなければＢへと向かうのだ。最後の敵となるのは、Ｂルートでは「再生の卵」によって復活したフリアエ、Ｃルートでは相棒であったはずのレッドドラゴンとなっており、どちらにしろ、なんとも嫌な戦いに勝利しなければならない。



⬆エンディングでは、双方ともに、「神」による人類抹殺が開始される。

➡ エンディングB
➡ エンディングC

第十章

迷走



最初の節で分岐が発生

第十章では、フリアエ救出のため、カイムたちが海上要塞へ攻め込んでいく。しかし、結局フリアエはすでに連れ去られており、舞台は空中要塞へと移っていくのだ。

ここでは、第1節が早くも分岐のポイントとなっていて、この空中戦を6分以内にクリアできるかどうかで、その後の展開が変わってくる。6分以内にクリアできた場合は、海上要塞内の戦闘を経て第十一章へ。それができなかった場合は、再度の空中戦を経て第七章へと進むことになる。十一章も七章も空中要塞が舞台となる章だが、それぞれ完全に別のエンディングへと向かうルートとなっている。

空中戦	1/2
地上戦	1/1
戦闘イベント	0/0

➡ 第七章
➡ 第十一章

第十一章

別離



分岐ポイントのクリア条件に注意

第十一章では、空中要塞へと乗り込んだカイムが、フリアエが自ら命を絶つ瞬間を目撃する。空中要塞での女神の死という点では第六章と同じだが、こちらでは、フリアエの内面がより深く描かれている。

そして、ここでも、第1節に分岐のポイントがある。ミッションのクリア条件となっている鍵を取ると、3階と4階の2カ所にターゲットポイントが現れ、3階の方でクリアすると第七章へ、4階の方でクリアすると第十二章へと進むことになるのだ。



⬅十二章に行きたければ、目の前の扉に入ってはいけない。マナのいる4階へと引き返すのだ。

空中戦	0/0
地上戦	1/2
戦闘イベント	1/0

➡ 第七章
➡ 第十二章

第十二章

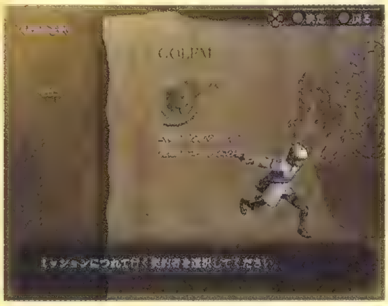
混沌



すべての武器を集めよう

謎の存在である「天使」が出現し、世界が崩壊を始めようとする第十二章。レオナールとアリオーシュの死も描かれ、物語は、より壮大な結末へと向かう。

ここでシナリオ分岐のポイントとなっているのは第6節。ここでの地上戦をクリアした段階で、「65種類の武器をすべて取得している」という条件が達成されていれば、物語は第十三章へと進み、達成されていない場合は、エンディングDでのゲームクリアとなる。この条件は、分岐条件としてはもっとも厳しい。



⬅ほかの2人が死亡してしまったため、第6節で選択できる仲間は、セエレだけとなっている。

空中戦	2
地上戦	2
戦闘イベント	0

➡ 第十三章
➡ エンディングD

真実

第十三章

特殊な空中戦が難関



第十三章では、「敵」の母体とともに光の中に消えたカイムとドラゴンが、たどり着いた異世界で決着をつける。

この物語を構成する章の中では、最も大きい数字の章ということもあり、分岐は一切ない。節も4つしかなく、戦闘も空中戦が1つだけとなっているが、この空中戦がかなりの曲者。これまでとはまったく違った「戦闘」となっているのだ。そして、その空中戦さえ突破すれば、エンディングEを見ることができる。

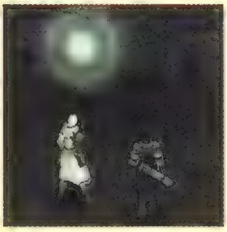
空中戦	1
地上戦	0
戦闘イベント	0

➡ エンディングE

レオナールの飢

外伝シナリオ

レオナールの苦悩が浮き彫りに



レオナールが仲間にいる状態で第二章をプレイすると、第4節の後に、通常の第5節とは異なる第五節が発生。その最後に選択肢が発生し、「封印の森」へ行くか行かないかを選ぶことができる。そして、封印の森へ行くことを選ぶと、この外伝シナリオに入ることになる。

ここでは、封印の森を攻める帝国軍の中に、年端もいかない少年兵たちが多数参加していたことで苦悩するレオナールの姿が描かれる。

空中戦	2
地上戦	2
戦闘イベント	1

➡ 第二章

アリオーシュの奇

外伝シナリオ

アリオーシュを襲った悲劇が判明



レオナールとアリオーシュを仲間にした状態で第三章をプレイすると、通常の第4節とは違う第四節が発生。その最後に選択肢が発生し、「海の神殿」に行くか、「砂漠の神殿」に行くかを選ぶことになる。そして、海の神殿へ行くことを選ぶと、この外伝シナリオに入ることができる。

この章では、海の封印を巡る戦いの中、子供に異常な執着を示すアリオーシュの姿が描かれるとともに、精霊たちからアリオーシュの狂気の理由が明かされることになる。

空中戦	2
地上戦	0
戦闘イベント	0

➡ 第四章

セエレの祈

外伝シナリオ

セエレの過去を知ることができる



レオナール、アリオーシュ、セエレの3人を仲間にした後に第四章をプレイすると、第5節の後が、通常の第6節とは異なる第六節となる。そして、その最後に、セエレの妹を探しに行ってやるかどうかの選択肢が発生。探しに行くことを選ぶと、この外伝シナリオに入ることができる。

外伝シナリオの中では最長となるこの章では、探索中のセエレの言動によって、かつての彼と妹の関係や、それによって生じた妹への想いなどが語られるのだ。

空中戦	2
地上戦	4
戦闘イベント	1

➡ 第五章

ページの見方
page sample

**各種の情報を活かし
すべてのミッションを征服しよう**



地上戦を生き延びろ!

「地上戦」は、広大なマップ上に配置された多くの敵を、カイムが１人で倒していくミッションだ。各攻略では、ミッションをクリア目的ごとに「Act」という単位で分け、それぞれ、各種情報や基本戦術、攻略のポイントについて解説している。





❶ミッションタイプ
このページの攻略ミッションが「地上戦」であることを表す。

❷敵兵数
ミッション中に配置されるすべての敵兵の合計数が記入される。

❸クリア条件
「Act」ごとに定められた目標。満たすことでミッションが進行していく。

❹出現する敵
「Act」中に配置される敵兵の種類と敵データが記載されたページを表記。

❺宝箱&シャドウ
入手できる宝箱の中身と、条件を満たすことで出現する特殊な敵「シャドウ」の種類が表記されている。名前の左にあるアイコンが、出現条件欄や簡易マップに配置されたアイコンに対応しており、それぞれ、出現条件、配置される位置を示している。

❻出現条件
宝箱やシャドウが出現するための条件を表す。アイコンは簡易マップに対応。

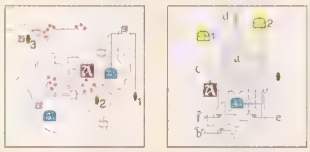
❼基本戦術
全体を通した基本的な戦い方や、ポイント攻略をフォローする情報などを解説。

❽POINT
ミッション中で難所となる場所をマップと対応してピックアップ。戦い方を攻略。

❾V.S.エネミー
各重要ポイントで戦うことになる敵兵の種類が表記される。

❿コラム
ポイント攻略では語りきれない様々な情報。戦闘に関しては「バトル指南」、HPの回復に関する情報は「リカバリー地帯」、分岐条件に関する情報は「シナリオ分岐」、これらに当てはまらない幅広い情報は「EXTRA情報」と、分類に応じて４種類に分けられている。

[簡易マップ]
ミッションの舞台となるマップ。アイコンによって、様々な情報が表わされる。



「Point」アイコン。各攻略ポイントで語られる敵などの、マップ中での位置。

宝箱アイコン。青は回復スフィア、黄は鍵か武器が入っている。

シャドウアイコン。出現条件を満たした時にシャドウが現れる位置を表す。

ⓐ ⓐ' 階段アイコン。アルファベット同士が対応しており、各階の繋がりを表す。

弓兵アイコン。対空攻撃を行う敵。

このゲームの主要パートである「ミッション」は、主人公カイムが地上で戦う「地上戦」と、空を舞台にドラゴンで戦う「空中戦」とに分かれている。攻略ページでは、この形式のまったく違う2種類のミッションを、それぞれに対応した形でまとめ、解説していく。





空中戦を勝ち抜け!



ドラゴンに乗って大空を舞い、敵の空中兵器や飛行モンスターと戦っていく空中戦。ここでは、基本的にすべての敵の撃破が目的となるため、「Act」が各1つずつとなっているのが、地上戦との大きな違いだ。

もちろん、各種データや基本戦術、ポイント攻略といった部分は、同様に解説を行っている。



❶ミッションタイプ
このページが「空中戦」の攻略であることを表す。

❷戦場
ミッションの舞台となる場所、地名などが記載される。

❸クリア条件
ミッションをクリアするのに必要な、特定の条件。

❹出現する敵
ミッション中に出現する敵の種類と、そのデータが記載されたページを表記。

❺敵の出現順
空中戦では、配置された敵を全滅させると、次の敵グループが新たに出現するようになっている。ここには、出現する敵の順番とその数が表記される。

❻基本戦術
ミッションを通しての基本的な戦い方や、ポイント攻略をフォローする情報。

❼POINT
ミッション中で難所となる場所をマップと対応してピックアップ。戦い方を攻略。

❽V.S.エネミー
各攻略ポイントで主に戦うことになる敵の種類を表記。

❾コラム
地上戦のコラムと同じく、攻略ポイントなどでは語りきれない様々な情報を記載する。戦闘関連の情報を扱う「バトル指南」、分岐条件に関する情報は「シナリオ分岐」、これらに当てはまらない幅広い情報を「EXTRA情報」と、分類に応じて3種類に分けられている。

[簡易マップ]
敵の出現位置を表す簡易マップ。高度によって、上層・中層・下層に分かれている。



1 敵の出現順を示すアイコン。数字が何番目に出現するかを表す。

A 攻略ポイントを示すアイコン。どの場面の戦闘が「Point」かを表す。

上空用砲台を表すアイコン。地上に設置されている砲台の位置を示す。

第一章

源流

竜騎士カイムの誕生と、長く果てしない悲劇の源流



第一章では、竜騎士カイムの誕生と、来襲した帝国軍から「女神」フリアエを救出するまでが描かれる。城内戦闘や契約後の空中戦など、厳しい戦いが続く。

第一章の流れ

第1節 ムービー 【初陣】

女神を守るために戦う連合軍に、驚異的な団結力と尋常ならざる力で女神の城を襲う帝国軍。戦況が帝国軍有利に傾いた中、女神の兄・カイムは城の危機を知る。

第2節 地上戦 【城へ】

妹であり女神でもあるフリアエに危機が迫っている。城へと急ぐカイムだが、その前に帝国軍が立ちはだかる。

P.78

第3節 ムービー 【ドラゴンとの出会い】

群がる帝国軍を切り伏せ、城内へと足を踏み入れたカイム。そこには、捉えられた紅の竜がいた。復讐のために、そして生きながらえるために「契約」を迫る。

第4節 地上戦 【剣のゆくえ】

城内においても帝国軍が襲いかかってくる。ドラゴンから「契約」の答えを引き出せぬまま、戦いが始まる。

P.80

第5節 ムービー 【窮極の契約】

自らも傷つきながら、それでもなお、凄まじい気迫で帝国軍を退けたカイムの姿に、ドラゴンは契約を決意する。互いの心臓を交換し、今ここに竜騎士が誕生した。

第6節 空中戦 【分かち合う魂】

ドラゴンの背に乗り、大空へと飛翔するカイム。地上の敵は連合軍に任せ、帝国軍空中兵器部隊との戦闘に入る。

P.82

第7節 空中戦 【狙いをさだめて】

帝国軍の空中兵器部隊を一掃したカイム。しかしその前には、より強力な火力を誇る巨大兵器が出現した。

P.84

第8節 地上戦 【憎しみは何処へ】

女神の城へ向け、帝国軍の総攻撃が始まった。再び地上へと舞い戻ったカイムは、契約者の力で帝国軍に挑む。

P.86

第9節 イベント 【契約の代償】

城を取り囲む帝国軍を一掃し、城内へと急ぐカイム。その途中、声が出ないことに気づく。それが、竜騎士としての力を手に入れた代償であった――。

第10節 地上戦 【侵入】

城内には、おびただしい数の帝国兵が待ちかまえていた。立ちはだかる敵を薙ぎ払い、カイムは女神の元へ急ぐ。

P.88

第11節 イベント 【女神救出】

間一髪のところで、フリアエはカイムとその親友イウヴァルトによって守られた。イウヴァルトは彼女の安全のため、永世中立地帯であるエルフの里へ避難することを提案する。

第12節 ムービー 【イウヴァルトの唄】

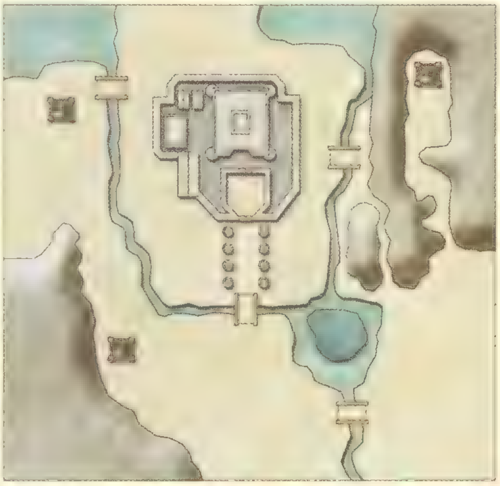
帝国軍から逃れるため、エルフの里へ向けて旅立ちを決意する一行。前途の安全を願い、イウヴァルトの美しい声音とハープの旋律が、血で穢れた戦場に響く――。

Battle Field　第一章　マップ解説

女神の城周辺

城を中心に広がる地上エリア

堅固な城壁に守られた城を中心に、それを囲むように川が流れており、東・西・南の3カ所には橋がかけられている。また、城の東と南東、西の山間には砦が築かれ、城に攻め込む帝国軍の拠点となっている。



【使用ミッション】 第2節 ➡P.78　第4節 ➡P.80　第8節 ➡P.86

女神の城上空

城周辺の敵と建造物を一望

女神の城の城壁内の構造はもちろん、城の周辺地域を広く見渡すことができる。城周辺から離れると、大小さまざまな岩山が各所に見られ、全体的に広がっている荒涼とした大地を一望することが可能だ。



【使用ミッション】 第6節 ➡P.82　第7節 ➡P.84

女神の城内部

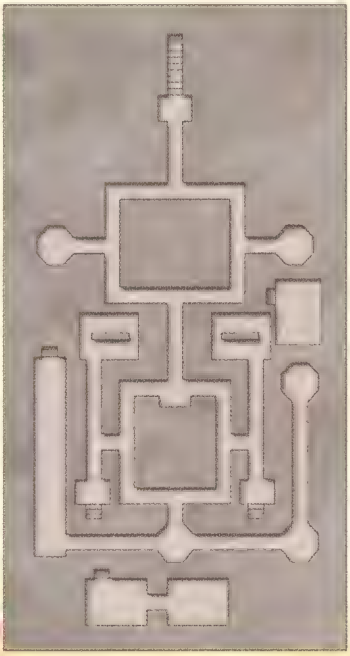
敵の侵入を阻む3階層の建造物

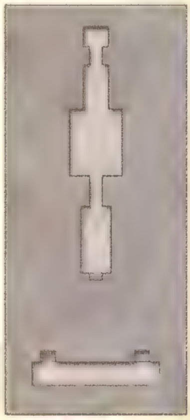
女神フリアエが住まう城の内部。外部からの侵入者を阻むかのように入り組み、いくつもの部屋で構成されえている。階段は全部で3カ所あるが、女神の部屋へ通じるのは1カ所のみ。また、最上階にあるフリアエの部屋へ至るには、何重もの頑丈な扉をくぐらなければならない。

1F



2F





3F

【使用ミッション】 第10節 ➡P.88

地上戦

第一章 第2節

包囲する帝国兵を倒し城へと急げ！

圧倒的勢力で攻め込む帝国軍は、ついに女神の城をとり囲んだ。立ちはだかる敵を切り伏せ、カイムは城へと走る。

敵の数
1502体

Act 1 城を包囲する敵を倒し女神がいる城内へ急げ！



【クリア条件】
ターゲット（B・ポーン、S・ナイト）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
S・ビショップ	P.379
B・ナイト	P.381
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】
スフィア(大)

基本戦術 必要最小限の戦闘で最上階へ急げ！

第一章第2節は、初めての地上戦とはいえ、内容的にはなかなかシビアな戦闘を強いられる。1500体以上に及ぶ敵に対して、当然ながらカイムはレベル1。武器も1本だけで、武器レベルも当然ながら1だからだ。敵は標準的な歩兵であるポーンが中心ながらも、この時点のカイムはHPも低く、まともに戦闘を行っていては身が保たない。できる限り敵と斬り合うのは避け、ターゲットとその周辺の敵だけを相手にしたい。フィニッシュブローと魔法を駆使しながら、城へ向かっていこう。また、HPが減ってきたら余力のあるうちにチェインでスフィアを出現させ、早めに回復したい。

Act 2 閉ざされた門を開くため護衛部隊を倒し鍵を入手せよ！



【クリア条件】
城門の鍵を手入れ、城内に向かう

【出現する敵】

ガード	P.382

【宝箱&シャドウ】
鍵

出現条件 城門前に出現するターゲット（ガード）を撃破する

基本戦術 万全の態勢を整えて強敵に挑む

ターゲットである「ガード」は、攻撃力と耐久力が高く、リーチの長い剣を振り回す強敵だ。盾による防御やはじき飛ばし効果のある反撃を行ってくるため、万全な状態で戦闘に臨まなければ、こちらが屍を晒すことになる。そこで、まずやっておきたいのが、ガードのいる城門周辺の敵の一掃だ。一掃といっても、ガードとの戦闘中にほかの敵が寄ってこなければいいので、それほど広い範囲の敵を倒す必要はない。ガードの姿がレーダーではなく、視界で確認できる場所まで進み、寄ってくる敵だけを倒していこう。

A 真っ先にターゲットを倒す

VS. B・ポーン／S・ポーン

スタート地点からまっすぐ行った橋の手前に、ターゲットである歩兵部隊の隊長「B・ポーン」が5体いるので、真っ先に倒すことを心がけよう。しかし、周囲にはいくつもの敵部隊が配置されている。正面から戦いを挑めばほかの部隊が集まってきてしまうため、苦戦を強いられる。そこで、まずは一気に橋まで進んでターゲットの部隊を倒してしまうといい。そうすれば橋の南岸周辺が開けるので、あとは1部隊ずつ橋の方に引き寄せる戦いを展開すれば、比較的安全に戦っていけるはずだ。

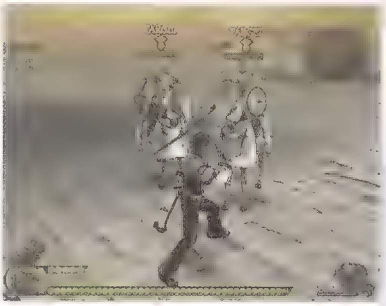


⬆勢い余って橋の北岸まで攻め込んでしまうと、北側の敵が寄ってきてしまう。橋の中央より奥には進まないようにしよう。

B S・ナイトの足止めは魔法を使う

VS. S・ナイト／S・ポーン

次のターゲットは、騎馬に乗ったS・ナイト。こちらが近づくと距離を取り、一定の距離から離れると嘶きと共に馬の前足を上げて突進攻撃を仕掛けてくる非常に厄介な敵だ。しかも、周辺の敵と戦っていると死角からいきなり襲ってくるため、優先的に倒したいところだ。もっとも効率的かつ安全な戦法としては、S・ナイトにある程度近づいてから魔法を撃ち込んで動きを止め、そこを武器で攻撃する戦法がベスト。こちらの攻撃の途中に盾で防がれると反撃が来るので、素早くL2ボタンでガードしよう。



⬆S・ナイトは必ず2体で登場する。できるだけ両方とも視界に入れておき、不意の突撃を受けないように周囲に気を配ろう。

A はじき飛ばして動きを封じる

VS. ガード

単体での能力を見れば、このミッション最強の敵と言えるガード。正面からまともに斬り合えば、苦戦することは間違いない。しかも、人数比2対1とかなり分が悪い。この悪条件の中で高い効果を発揮するのが、フィニッシュブローだ。初期装備であるカイムの剣の場合、□→△とボタンを押すだけで簡単に発動できるので、出すのは決して難しくはないはず。フィニッシュブローを受けた相手は必ずはじき飛ぶので、さらにフィニッシュブローを重ねていけば、起き上がらせることなく2体まとめて倒せる。



⬆ガードが攻撃途中に立ち上がってしまった場合は、魔法を使って相手の動きを止めてから、再度フィニッシュブローで攻撃だ。

バトル指南 初級者はダッシュ突きを有効活用せよ！

カイムを一定時間走らせるとダッシュ状態に移行するが、その状態を維持したまま攻撃を行うと、強力な「突き」を放つ。この突き技は威力があるだけでなく、集団をまとめて吹き飛ばす効果を持つ便利な技だ。走りながらこの技を出しているだけで、周辺の敵を一掃できる場合もある。まだ操作に慣れず、多数の敵に苦戦するようなプレイヤーは是非とも活用しよう。ただし、あまりに敵の密度が高い場所や、障害物の多い場所などでは使わない方が無難。攻撃を受けると当然ダッシュ状態もキャンセルになってしまうからだ。



⬅一度に多くの敵を吹き飛ばそうとして引きつけすぎると、技を出す前に攻撃されることも。逆にピンチになりかねない。

拘束されているドラゴンを守れ！

凄惨な過去を抱いて果てるより、帝国への復讐の道を選んだ。それ故、レッドドラゴンを守らねばならない！

敵の数
40体

Act 1 契約の最中に現れる帝国軍 邪魔する敵を排除せよ！



【クリア条件】

帝国軍兵士の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378

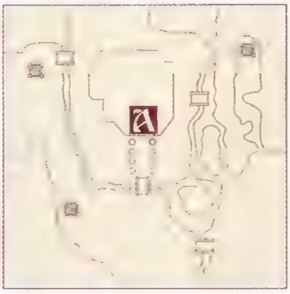
【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

基本戦術 包囲陣から抜け出すのが先決

舞台が狭い中庭のため、敵兵の密度がかなり高い。しかも、ミッション開始と同時に敵集団がカイムへ迫ってくるので、意図せずとも乱戦に突入してしまうのだ。敵はカイムを取り囲むように配置されているため、下手にそのままドラゴンの周囲で戦うと四方八方から敵が集まってきて、袋叩き状態は必至。まずはフィニッシュブローで敵をはじき飛ばし、包囲陣の壁に穴を開けよう。その後、敵集団の端を切り崩すようにして攻めていけば突破できるはずだ。幸いなことに敵はポーンだけなので、あとはひたすら斬り倒して進めば、さほど時間もかからずに一掃できるだろう。

Act 2 ドラゴンの命を救うため 帝国兵を全滅させせよ！



【クリア条件】

帝国軍兵士の全滅

【出現する敵】

ガード	P.382

【宝箱&シャドウ】

なし

基本戦術 1体ずつ引き離して撃破せよ！

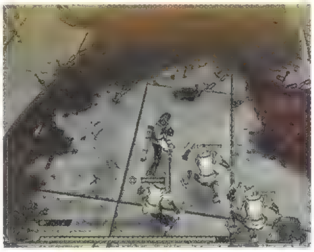
ミッション開始時から出現しているポーン部隊を全滅させると、代わって、第2節でも扉を守る難敵として登場したガードが出現する。しかも、2体ずつ2カ所、計4体の登場だ。この敵は強力な一撃と長いリーチを兼ね備え、耐久力も高い強敵。幸いなのは2つの部隊は距離が離れていること。そのおかげで合流する危険性はまず無いが、1部隊の2体を同時に相手をするとなると、苦戦を強いられるのはほぼ間違いない。足を止めて斬り合うのではなく、ダッシュ状態からの突きを繰り返すヒットアンドウェイで安全を確保しつつ、魔法も使って1体ずつ各個撃破していこう。

A 有利な位置で戦おう

VS. S・ポーン／B・ポーン

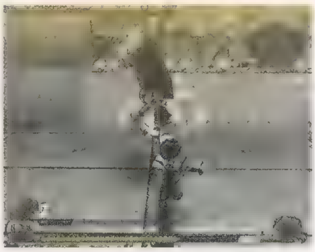
この戦闘で気をつけなければならないのは、多数のポーン部隊よりも、中庭の中心で横たわるドラゴンだ。このドラゴンは特に何をするわけでもなく、要はただの障害物同然なのだが、その体積が見た目よりもかなり大きくなっている。そのため、ドラゴンの近くで行動していると、巨体が邪魔をして行動を制限されてしまい、大勢の敵に追い込まれ、逃げ場のない不利な状況に陥ることもあるのだ。そうなると、一撃のダメージはそれほどでもないポーンの攻撃も、蓄積されてあっという間に瀕死の状態になってしまうだろう。ドラゴンを守る戦いだが、ドラゴンそのものが攻撃されることはないので、離れて戦おう。


⬆このステージのドラゴンは障害物と言っても過言ではない。その巨体を乗り越えて通り抜けることもできない。


⬆右翼と尻尾の間に追いつめられると、左右への逃げ場がほとんど存在しない。できるだけ近寄らないようにしよう。

バトル指南 壁を活用して連続攻撃

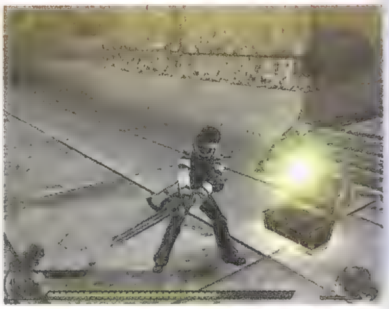
壁や障害物は、使い方次第でこちらに有利なものとなる。例えば、当てると敵をはじき飛ばすタイプの「アックス」や「メイス」などの武器を使っている場合、同一の敵に連続して攻撃を命中させるのは難しい。しかし、相手を壁際に追い込んでいれば、攻撃を当てた敵は壁のおかげで距離が離れない。通常なら武器のリーチが届かない距離まで離れるのだが、壁際なら続けてダメージを与えられるのだ。


⬆ほかに邪魔者さえいなければ、壁を使った連続攻撃で、手強い相手をも反撃する間もなく倒すことができる。

A 1対1の状況を作り出せ！

VS. ガード

ガードと戦う際に使用する武器は、「カイムの剣」よりも「骨砕き」を使った方がいい。この武器は振るスピードこそ遅いものの、コンボの回数に限らず、ヒットすれば必ず相手をはじき飛ばして転がすことができる。結果、反撃を受ける危険性もグッと減る、ということだ。加えて、一方向にどんどん転がしていけば、2人1組の部隊のうち、1体だけをほかの1体から引き離すことも可能。最終的に壁際での1対1の戦いに持ち込めれば、この武器の特性を活かしてかなり楽に倒すことができるだろう。


⬆2つある部隊のうち、先に北側の2人を倒して、スフィアの入った宝箱を確保しておこう。いざというとき、すぐにHPを回復できる。

バトル指南 障害物を使って狭い範囲で加速

ダッシュ状態からの突きやジャンプ斬りは、なかなか便利な技である。だが、高速走行状態になるまで約4秒間の加速が必要だ。そのため、相手を選んでタイミングよく出すのは至難の業。そこで役に立つのがさまざまな障害物。障害物に向かって走り続けることで、現在位置を変えずにダッシュ状態にできるのだ。敵の密集した狭い部屋など加速のしづらい場所が多い、終盤ではかなり使える戦術だ。なお、「ブレスオブスレイプニル」など移動速度が速くなる魔法を唱えた状態だと、ダッシュ状態になるまでの時間が短縮される。


⬆壁に向かっている間は、右スティックを使って周囲の様子を窺おう。画面右上のレーダーのチェックも忘れずに。

空中戦 Mission Conquest

帝国軍空中兵器部隊にドラゴンの力を見せつけろ!

第一章 第6節

レッドドラゴンと契約したカイムの頭上に帝国軍の空中兵器部隊が飛来した。今こそ、契約者の力を奴らに見せつける時だ!

敵の数
47体

Sky Act

女神の城上空に出現した帝国軍の空中兵器を倒せ!

▼女神の城上空付近



1	空中兵器(小)×4
2	空中兵器(小)×4
3	空中兵器(小)×4
4	空中兵器(小)×4
5	空中兵器(小)×4
6	空中兵器(小)×4
7	空中兵器(小)×8
地上	上空用砲台×15



←このミッションの敵は、空中兵器が32機、上空用砲台が15基となっている。ドラゴンの成長を考えて、殲滅したいところだ。

【クリア条件】

敵空中兵器の全滅

【出現する敵】

空中兵器(小) ―――― P.390
上空用砲台 ―――― P.390

基本戦術 空中戦の基本を学ぼう

プレイヤーが経験する初の空中戦。操作の感覚が地上戦とまったく異なるので、最初はかなり戸惑うはず。ミッションが始まると敵が前方に現れるが、戦闘に入る前に、一度、安全な場所で操作の基本を練習してみてもいい。最初の空中兵器は追ってこないし、上空用砲台も地上設置タイプ。画面右上のレーダーにある赤い点を避けながら移動すれば、安全に練習ができる。上昇下降や左右旋回、スライドや反転、加速ボタンのタイミングなど、操作に慣れておこう。また、このミッションの敵はそれほど強くはない。ターゲッティングやロックオンの練習相手としても最適だ。

A 砲弾をかわして敵を確実に落とす

VS. 空中兵器(小)

5番目に出現する空中兵器は12機と数が多く、また、付近に上空用砲台も5本立っている。上空用砲台は敵の出現前に破壊しておきたい。もし、まだ破壊していない場合は、上空用砲台と空中兵器が縦一直線になるよう自分の位置を調整し、視界の外から攻撃されないようにしておこう。そして、1つ目の部隊を倒したら、同じ要領で2カ所に設置された上空用砲台を順次破壊、最後に8機編成の空中兵器を攻撃する。数が多い分、ロックオンしやすいので、少し離れた距離から落ち着いて倒していこう。



↑接近すると撃ってくる機銃の弾にダメージは無い。注意すべきは直線的に飛んでくる砲弾だけなので、スライドなどを駆使してかわそう。

B 砲台の破壊は手近なものから行う

VS. 上空用砲台

地上から砲撃を加えてくる上空用砲台は、ミッションのクリアには関係のない敵だ。しかし、空中兵器の相手をしている時に別方向から攻撃してこられると、余計なダメージを受けて窮地に陥ることになる。特に、初めての空中戦であるなら、操作もままならずに撃墜されることも十分起こりうる。まずはこの上空用砲台をすべて破壊して、そうした憂いを断ってしまおう。一番確実な方法としては、最初に出現する空中兵器の相手をする前に、地上にあるすべての上空用砲台を破壊してしまうことだ。上空用砲台は全部で15本あるので、レーダーを頼りに探し出していくのがオススメだ。この敵は地上に固定されている上に攻撃も砲弾のみ。空中戦で遭遇する敵の中で、最も撃破しやすいのは言うまでもない。回避やロックオン、ファイヤーボールなど、ドラゴンの基本アクションの練習に最適だ。上空用砲台をすべて撃破してしまえば、あとは心おきなく空中兵器との戦闘に専念することができる。



←上空用砲台を破壊するには、塔の最上部に設置されている砲台を破壊することになる



→対上空用砲台の難点は、空中兵器が出現するその近くに必ず設置されているところだ。

EXTRA情報 大空からの美しいグラフィックを堪能しよう

空中戦の最中に、なかなか落ち着いて周囲の景色を楽しんだりはできないかもしれない。だが、このミッションでは、上空用砲台をすべて倒してしまえば落ち着いて各種グラフィックを観察することも難しくない。眼下に広がる地上の景色は、航空写真かと思うほど美しいし、地上戦では全貌がよくわからない建物の姿や地理的特徴などが、はっきりとわかって面白い。また、景色とは違うが、敵の空中兵器などを間近でよく見てみると、ディテールまで、なかなか凝った作りになっているのがよくわかる。

→女神の城の全景もこのとおり。細部までゆっくり観察できる。



→カイムの武器のグラフィックは、ドラゴン騎乗時に装備していたものなのだ。



空中戦 Mission Conquest

勢力を増す空中の部隊を叩き制空権を奪い取れ！

第一章 第7節

先を急ぐカイムを阻むかのように、帝国空中兵器部隊の後続部隊が出現した。一刻も早く城へと向かうため、敵を殲滅しろ！

敵の数 78体

Sky Act 上空の帝国軍残党を一掃しフリアエの待つ城へ向かえ！

▼女神の城上空付近



1	ガーゴイル×1
2	S・ガーゴイルキューブ×70
3	ガーゴイル×4　空中兵器（大）×1
4	空中兵器（大）×1　空中兵器（超大型）×1



←空中兵器系以外にも、ガーゴイルなどモンスター系の敵も登場してくる。能力的にもクセのある嫌な相手だ。

基本戦術 防御の基本は間合い

この第7節では、タイプの違う4種類の敵が次々と登場する。空中兵器（小）と上空用砲台だけだった第6節に比べると各敵の個性も強く、より厳しい戦闘になるのは間違いない。それだけに、初めて見る敵との戦闘では、相手との距離（間合い）を十分確保して、慎重に迎え撃ちたい。距離を取っておけば攻撃されても確認することは容易だし、スライドや反転、加速などの回避行動も楽々と取れる。また、広い視界も確保できるので、敵が数多く出現しても1体1体の動きを把握しやすいなど、得られる利点は多い。

ただし、こちらの攻撃も届かなければ意味がない。ロックオンできるギリギリの距離を保つのが理想的だ。攻撃を加えたら反転して距離を取り、右スティックで周囲の状況を確認してから再び反転して攻撃――この動きを念頭において、激しさの増す空中戦で勝利をつかもう。

【クリア条件】

帝国軍空中兵器部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（大）―― P.390
S・ガーゴイルキューブ ―― P.391
ガーゴイル ―― P.391
空中兵器（超大型）―― P.395

A ガーゴイルは光球が無い状態で叩け

(VS.) ガーゴイル

ガーゴイルの特徴は、本体の周囲に漂わせている光球だ。光球は本体の周囲を回っている間は「盾」としての役割を持っているため、その数だけこちらの攻撃を相殺してしまう。

また、光球は誘導弾として攻撃にも使われる。光球の軌跡が青から赤に変わり、回転するスピードが速くなるのが、誘導弾発射の予兆だ。この誘導弾を撃った後のガーゴイルは、しばらくは光球の無い状態になるので、そこを攻撃するのが対ガーゴイル戦の基本となる。相手を多重ロックしておいて、誘導弾を撃つのを待ち、光球が無くなったところに攻撃を加えて撃ち落とそう。

ガーゴイルが放つ誘導弾は、近づいてきたところでスライドを使えば、比較的楽に回避することができる。



↑接近してくるところにファイヤーボールを連射して強引に光球を消し去り、そのまま本体をも破壊してしまう速攻パターンも効果的だ。

B 多重ロックオンと魔法攻撃で素早く撃破しよう

(VS.) S・ガーゴイルキューブ

S・ガーゴイルキューブは、常に大群で出現する立方体形のガーゴイル系モンスター。それぞれ定位置から移動することはなく、こちらが接近すると射程の短い低速誘導弾を次々に発射してくる。相手は動かないので、反転を多用してなるべく間合いをとり、ロックオン攻撃で倒していくのが最も安全で確実な撃墜方法だ。また、これを繰り返していればMPもすぐに溜まるはず。MPが溜まって魔法を発射できるようになったら、魔法攻撃で一気に数を減らしてしまうのも手だ。もちろん、次の戦闘を考えてMPを温存してもいいが、なにしろS・ガーゴイルキューブは数が多い。すべて破壊するまでの間に何度もダメージを受けてしまうようなら、魔法攻撃で一気に殲滅してしまった方が効率はいい。



↑攻撃自体はまばらで追尾効果もそれほど高くないが、多方向から攻められるとすべて避けるのは難しい。必要以上に接近するのはできるだけやめておこう。

C 砲弾の雨を避けて遠距離からロックオン攻撃

(VS.) 空中兵器(大)/空中兵器(超大型)

最後の敵は2種類の空中兵器。一方は、多数の砲門を備えた大型の飛行船タイプで、もう一方は上部に3基、左右に1基ずつの砲台を備えたより大型の飛行船、空中兵器(超大型)となっている。基本的な戦い方は、遠距離からのロックオンで砲門や砲台を1つずつ潰していくこと。まずは、相手と高度を合わせ、ぎりぎりロックオンが行えるくらいの距離で小さく旋回していこう。カーソルが敵の船体を横切るときにそのままロックオンし、離れるときにロックオン攻撃を発動していけば、敵に接近せずに攻撃を続けられるはずだ。

また、この時、空中兵器(大)が空中兵器(超大型)の後ろに隠れる場所で戦えば、空中兵器(大)の攻撃を完全に無効化できる。MPが溜まれば、大魔法攻撃も使っていこう。



↑空中兵器の砲弾は、上空用砲台と同じで速くはない追尾機能もないので単発なら避けることは可能。ただし、一度に飛んでくる数が多いので、やはり接近するのは危険。

地上戦

第一章 第8節

契約者の力で敵を討て！

制空権は勝ち取った。しかし、地上ではフリアエに今なお危機が迫る。契約者の絶大な力を持って帝国軍を撃退せよ！

敵の数
1096体

Act 1 城周辺の敵を倒すためドラゴンの力を借りよう



【クリア条件】

ターゲット（B・ポーン）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
S・ビショップ	P.379
S・ナイト	P.381
アーチャー	P.382

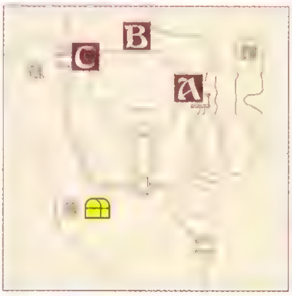
【宝箱＆シャドウ】

- スフィア（大）
- 1 ポーン系
- 2 ポーン系
- 3 ポーン系

出現条件

- 初期配置。近付くと出現。
- 1 初期配置。近付くと出現。
- 2 初期配置。近付くと出現。
- 3 ターゲット以外の敵を100人撃破後に近付くと出現。

Act 2 敵の増援部隊が現れた。速やかに撃破せよ！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン）の全滅後、城内に到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.378

【宝箱＆シャドウ】

- デボルポポル

出現条件

- 南西の砦を守る部隊を全滅させる

基本戦術 アーチャーの配置に対応して戦い方を変えていく

新たにターゲットとして出現する敵は、S・ポーンをリーダーとしたポーン部隊。増援部隊といっても、これまで同様の戦い方で倒すことができる。だが、城の東・西・北の三方でそれぞれアーチャー部隊の配置が異なるため、ドラゴンで戦いたい場合は、この配置を上記Act.1のマップで確認しておこう。地上に降り立って戦う場合は、「カイムの剣」をメイン武器に、フィニッシュブローと魔法を多めに織り交ぜて戦っていけば、問題なく倒していくことができるはずだ。



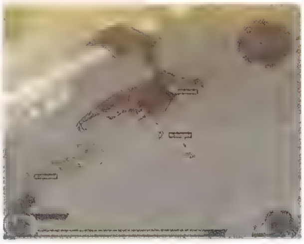
➡初期装備の「カイムの剣」は、高威力の魔法が使える。



➡城の北東部にはアーチャーが配置されている。

A 対地攻撃は確実に当てる
VS. B・ポーン/S・ポーン

ミッションがスタートしたら、ドラゴンに乗ったまま橋の上を通って城門までまっすぐに飛ぼう。城門まで並んだ柱の外側に出てしまうとアーチャーの射程範囲に入り、弓矢攻撃を受けてしまうからだ。城門までたどり着いたら、あとは城壁に沿って東西方向に往復しながら、ターゲットを攻撃していけばいい。攻撃がうまく当たらなかった場合でも、無理にその場で旋回などせず、きっちり城壁の角まで飛んでから反転した方が安全だ。


⬆ナイトなどの手強い敵は、ドラゴンで倒してしまおう。白兵戦に切り替えたとき、その後の展開が楽になる。

バトル指南
低空戦の感覚を掴んでおこう

この節は、ドラゴンでの低空戦を初めて行えるミッションだ。純粋な空中戦とは、また違ったテクニックが必要になる。慣熟のためにも、積極的にドラゴンを使おう。ただし、天敵であるアーチャーの攻撃を受けずに多くの敵を攻撃できるのは、城門前の一帯くらいだろう。まずは、最初のターゲットを全滅させることを目標に、ドラゴンの強力なブレスで帝国軍を殲滅しよう。

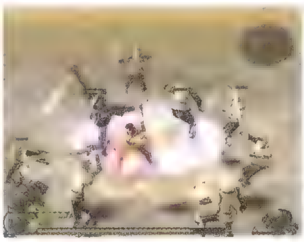
A ドラゴンの炎で一掃する
VS. S・ポーン

ターゲットの中で最も倒しやすいのが、城の東側の一団だ。この集団はS・ポーンのみで構成されている上に、近くにアーチャーもいない。ドラゴンで攻撃を仕掛ければ、簡単に殲滅することができるのだ。ただし、あまり北側に移動するとそこに配置されたアーチャーに狙われてしまう。敵はポーンなので、地上に降り立って武器のレベルアップを狙って白兵戦に持ち込んでもいいだろう。


⬆武器を強くしたい場合などは、地上戦を挑もう。敵の数が多いのですぐにレベルアップするだろう。

B 地上戦中心で手早く倒そう
VS. B・ポーン/S・ポーン/アーチャー

城の北側の集団に関しては、集団の両端、城壁の北西と北東の角あたりに、アーチャーが比較的多く配置されている。そのため、ドラゴンに乗って戦うよりも、白兵戦で挑んだ方が無難だ。1つの集団にはそれほど多くの敵がいるわけではないので、それぞれの小隊を魔法やフィニッシュブローを駆使して早めに倒せば、混戦になることもないだろう。


⬆ドラゴンで一気に進軍し、弓兵のいない中央付近に降り立ち、小隊ごとに倒していこう。

C アーチャーを優先的に倒す
VS. S・ポーン/S・ビショップ/アーチャー

城の西側にいる敵集団内には、北側にしかアーチャーがいない。先に南半分をドラゴンで倒すか、アーチャーをカイムで倒してからドラゴンに乗るかを選択しよう。また、西側の川にかかった橋の付近には斧を持った重歩兵「ビショップ」がいる。ポーンよりも破壊力のある相手なので無理に倒す必要はないだろう。しかし、アーチャーを攻撃しているときに、戦闘に加わってくる可能性は高い。フィニッシュブローなどを使ってビショップをはじき飛ばした後に、アーチャーへの攻撃に移ろう。


⬆斧を持った重歩兵「ビショップ」もいるが、無理に倒す必要はない。注意すべきは、ほかの敵と戦っているときに戦闘へ加わってくることだ。

地上戦 Mission Conquest

第一章 第10節

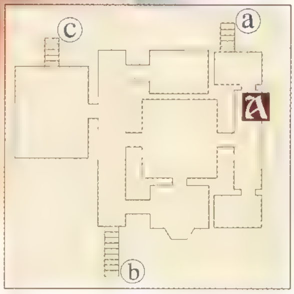
城内を駆け抜け、女神の元へ急げ！

たどり着いた城内には、すでに帝国兵が侵入していた。立ちはだかる敵を薙ぎ払い、一刻も早くフリアエの元へ！

敵の数

287体

Act 1 フリアエに危機が迫る。彼女の居場所を探し出せ！



【クリア条件】

2階に続く階段への到達

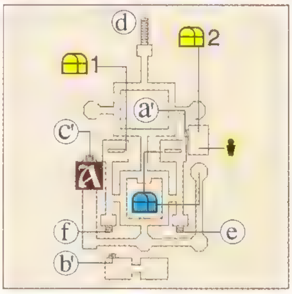
【出現する敵】

S・ポーン	P.378
S・ビショップ	P.379

【宝箱&シャドウ】

なし

Act 2 女神は最上階にいる。最上階を目指せ！



【クリア条件】

3階に続く階段への到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
S・ビショップ	P.379

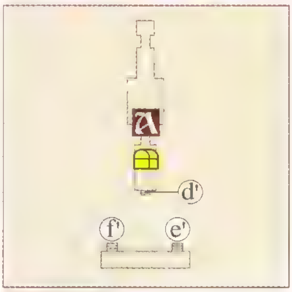
【宝箱&シャドウ】

- スフィア（大）
- 1 没落した王家の剣
- 2 草原の竜騎乗槍
- ポーン系

出現条件

- 1 中央の回廊にいるS・ビショップ8体を倒す。
- 2 初期配置。
- 初期配置。近付くと出現。

Act 3 帝国軍が行く手を阻む。奴らを倒し、女神の元へ！



【クリア条件】

3階最奥部にいる帝国兵の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
S・キング	P.380

【宝箱&シャドウ】

- 鍵

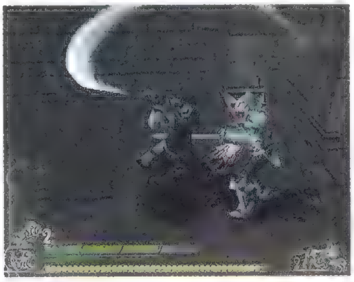
出現条件

- ターゲット（S・キング）を倒す

A 曲がり角では警戒を強める

VS. S・ポーン

狭い通路が続く屋内ミッションで注意すべきは、曲がり角の先にいる敵。レーダーで、敵位置を確認せずに、無警戒に先に進むと、角を曲がった途端に死角から斬りつけられたりすることも。レーダーで近くに赤い点を確認したら、通路の外側から慎重に進もう。



←数は多くとも、敵はポーンばかり。1体ずつ確実に倒していけば、苦労することはないだろう。

基本戦術 目指す階段は北西の位置にある

2階につながっている階段は全部で3カ所。そのうち、フリアエのいる3階への道として正しいのは、北西の大部屋にある階段だけだ。最初の部屋から西側の通路に進むコースをたどれば、敵との遭遇を最小限に抑えつつ、目的の階段までたどり着くことができるはずだ。しかし、一見すると寄り道に見える別の階段の先には、武器が隠された宝箱が出現する。今後の戦闘を有利に進めるために、是非とも入手しておきたい。

A 広い範囲で戦闘を行う

VS. S・ポーン／B・ポーン

2階に上がった最初の通路では、多くの敵兵が眼前に現れる。そのまま突撃すると多くの敵に囲まれ、かなり不利な状況に陥りかねない。マップで進むべき方向を確認した上で、必要最小限の戦闘で済むルートを模索しよう。また、戦闘時は魔法やフィニッシュブローを使い、敵兵を集めないようにしたい。まばらになってから先に進めば、余計なダメージを受けることもないだろう。壁に向かって加速し、出会い頭にダッシュ突きを食らわす作戦もアリだ。



⬆窓側のスペースを一気に走り抜けられそうだが、大抵は途中で後ろや横から斬られる。

基本戦術 敵を無視して走り抜ける

2階は、フロアの大部分を細い通路が占めている上、まんべんなく敵が配置されている。狭い場所での戦いは、うまく身動きがとれず、思わぬダメージを受けることも。

入手したばかりの武器を鍛えるためにも敵を殲滅させたいところだが、戦闘に慣れないうちは、敵をかわして走り抜けるのもいいだろう。ただし、走り抜けるとは言っても、まったく攻撃せずに進んでは立ち止まったときに窮地に陥ることもある。マップを確認して、敵の配置が少ないルートを選択することも重要だ。

A 細い路地で重装兵を迎え撃つ

VS. S・キング

扉の鍵を守る重装兵「キング」と戦うときは、まず相手の裏へと抜けて扉の前の細い通路に誘い込もう。この位置取りに成功すれば俄然有利になる。「骨砕き」を使って敵を転ばし、あとは壁を利用してひたすら攻撃するだけで、安全に3体まとめて倒せる。



←素早く扉の前まで行ってしまえば、部屋にいるほかの兵士たちも寄ってこない。

基本戦術 囲まれない工夫が必要

3階での戦いは、一本道の通路となる。先へ逃げることができないため、多くの敵を一度に相手にしなければならない。状況的にも乱戦になるのは間違いないので、「カイムの剣」でフィニッシュブローを連発したり、「デボルポボル」で「クリムゾンフィーラー」の魔法を使うなどして、群がる敵をうまく散らしながら戦おう。また、一気に駆け抜けるよりも、少しずつ進んで1体ずつ確実に倒すなど、慎重に慎重を重ねることも重要だ。

第一章 源流

復讐の炎にまとう亡国の王子は「契約者」となった。力を手にした彼が得るのは、勝利か……破滅か。

Story

帝国の魔手はついに女神へ……

第1節

連合と帝国の戦いは、今や大陸全土に及んでいた。一進一退を続けていた両軍だったが、ある時から帝国軍は尋常ならざる力を発揮し、連合軍を[illegible]し始める。そして、ついに彼らは、[illegible]「女神」フリアエに、その手を伸[illegible]。[illegible]包囲され、陥落寸前の女神の城……。だが、そこに1人の戦士が現れる。帝国によって滅ぼされた[illegible]の王子であり、そして、フリアエの実の兄でもある青年、カイムだった。

第2節

ドラゴンとの出会い。そして[illegible]

第3節

破竹の[illegible]がら、[illegible]るカイム[illegible]目にしたのは[illegible]れ、[illegible]

第4節

[illegible]る考えも浮かび[illegible]ラゴンは憎い。しかし、[illegible]上に力が欲しい……。

「答えろ！　契約か？　死か!?」

それはまさに魂の叫びだった。カイムは、彼とドラゴンを狙って集まってきた[illegible]り去ると、再びドラゴンに回答を迫る。

『いいだろう……契約だ！』

第5節

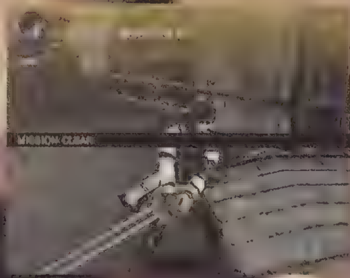
誇り[illegible]は、カイムと一つに[illegible]

Pick Up

地上戦

「帝国のダニめっ、死ぬがいい！」

[illegible]この[illegible]日は来るのだろうか……



[illegible]

ムービー

契約――それは恐ろしくも美しい[illegible]

互いの心臓を交換することで、[illegible]文字どおり一心同体となる「契約」。カイム[illegible]ドラゴンも血を流し、その逆もまた[illegible]。ミッション中、カイムとドラゴンの体力が同じものとして扱われるのはこのためである。



↑心臓を[illegible]「魂の[illegible]

第6節 / 第7節 / 第8節 / 第9節 / 第10節 / 第11節 / 第12節

[illegible]

[illegible]である。[illegible]強大な力を[illegible]上空から城を狙[illegible]撃。次々と撃[illegible]後続の部隊も殲[illegible]る空の敵を一掃[illegible]降下。紅蓮の炎で[illegible]尽くしていく。だが[illegible]の身に危険が迫[illegible]たちは、すでに城[illegible]していたのである。

[illegible]に[illegible]へ

[illegible]へ向か[illegible]の異変が[illegible]なって[illegible]の「代[illegible]人間は、[illegible]の一[illegible]のだ。しか[illegible]いる暇はない。カ[illegible]城内を制圧しつつある帝国[illegible]を斬り捨てながら奥へと進んだ。

やがて、女神の部屋へたどり着いたカイムは彼女の無事を知る。彼の幼なじみにして、フリアエの元許嫁イウヴァルトが、単身彼女を守っていたのだ。そして彼は、女神の身を案じ、永世中立地帯であるエルフの里へ連れて行こうと提案するが……。

イベント

[illegible]約の[illegible]償に カイムが[illegible]ったものは――

第9節は、初めに[illegible]リーイベントという2[illegible]トでは、契約の「代償」[illegible]約時には、強大な力と引[illegible]（機能）を1つ失うことにな[illegible]



[illegible]敵はS・ボーン[illegible]無視してしま[illegible]だろう。

[illegible]

「我ラの誓い……世界の贄イ……[illegible]!」

城内での戦闘中に聞ける[illegible]リフは、明らかにまともでは[illegible]そらくそれは、すべての帝国兵の[illegible]ていることとも無関係ではないのだ[illegible][illegible]は何が起きているのだろうか……



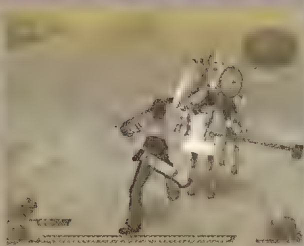
←帝国軍の兵士たちは、世界に必要なはずの女神の命を奪おうとしている。その理由はいかに……

竜騎士の武器庫

【骨砕き】 P.348



[illegible]



第二章

交錯

二つの運命が絡み合う悲劇に
盲目の契約者の運命が交差する

物語の舞台を「静かな森」に移し、帝国の背後でうごめく不穏な影が見え隠れする第二章。分岐によって、盲目の契約者レオナールが仲間になる。

第二章の流れ

第1節 イベント 【"声"の知らせ】
エルフの里へ向かう途中、野営していた一行にドラゴンが告げる。エルフの里が全滅した、と——。

第2節 空中戦 【エルフの里へ】
エルフの里壊滅。その真相を確かめるべく、帝国兵がひしめく空を行く。
→P.94

第3節 地上戦 【道なき道を】
帝国軍は森の奥深くまで侵攻していた。里に辿り着くため、突破を試みる。
→P.96

第4節 イベント 【絶望の風景】
そこに、エルフはいない。目を背けたくなるような惨状が、ドラゴン言葉を残酷なまでに肯定していた——。

分岐条件：レオナールが仲間にいる
NO → 第5節へ／YES → 第五節へ

第5節 イベント 【不吉な詞】
荒らされたエルフの里に、「天使」についての不吉な詞が血文字で書き記されているのを見つける。

第6節 イベント 【遺言】
カイムは瀕死のエルフを見つけ、森の中にある天使の宮殿にエルフが連れさられたことを聞く。

第7節 空中戦 【隠された宮殿】
天使の宮殿がある妖精の谷へ向かうカイム。その前を、帝国軍が阻む。
→P.98

第8節 地上戦 【隠された計画】
朽ちた宮殿に集結している帝国軍。そこに、捕らわれのエルフがいる。
→P.100

分岐条件：第8節を20分以内にクリア
NO → 第9節へ／YES → 第九節へ

第五節 イベント 【遠くの音】
「天使」にまつわる不吉な詞。そこで、レオナールは封印されし森が燃えている景色を"視"る。

分岐条件：封印されし森に行く
YES → レオナールの飢へ
NO → 第6節へ

第9節 イベント 【偽りの国】
神官長に会うためにカイムと別れたフリアエ。しかし、ドラゴンは、その神官長の"声"が途切れたと。

第九節 イベント 【救済と殺戮】
帝国軍を退けたカイムのもとに、1人の村人が助けを求めてきたカイムは。襲われた村に向かうことを決める。

第十節 空中戦 【孤独な戦い】
帝国軍が跋扈する妖精の谷。カイムはドラゴンとともに、帝国軍に挑む！
→P.102

第十一節 ムービー 【レオナールの悔恨】
弟たちのむごたらしい死体を目にし、絶望と後悔に苛まれた男は、自ら命を絶とうとするが……。

第十二節 イベント 【なぶり】
絶望する男の前に現れた1匹の妖精。その悪意ある存在は、言葉巧みに男の心に干渉、契約を持ちかける。

第十三節 地上戦 【焼き討ちのあと】
妖精の谷。そこで待ち受けていたのは、帝国兵と亜人の群れだった。
→P.104

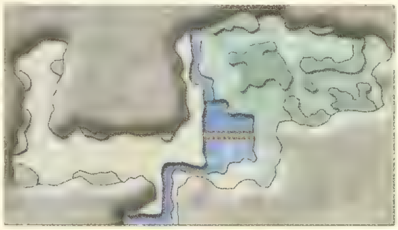
第十四節 イベント 【闇の手触り】
光を失った契約者レオナールは、カイムとの同行を決意する。2人は、フリアエのいる砂漠へと出発した。

Battle Field　第二章　マップ解説

静かな森　エルフの里

中央に橋がかけられた深い森

永世中立地帯とされているエルフの里付近のマップ。森林と外界は巨大な川によって完全に隔絶され、川幅のもっとも広い場所に架けられた一本の橋が、東西を結んでいる唯一の道である。

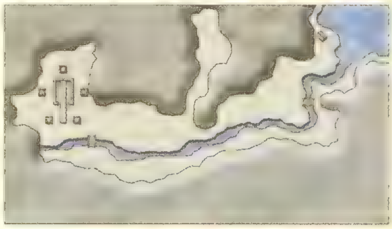


【使用ミッション】 第3節 ➡P.96

静かな森　妖精の谷

川の浸食に沿って細長く伸びる地形

全体が南北に分断されたような地形となっている妖精の森。東西に細長く伸びる川は、2カ所に橋がかけられている。マップ東端にはレオナールの家が、その逆側の西端には天使の宮殿がそびえ立つ。



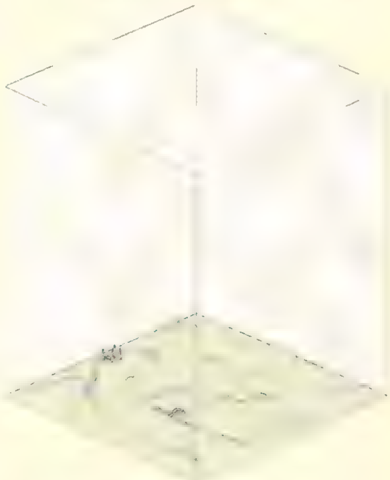
【使用ミッション】 第8節 ➡P.100　第十三節 ➡P.104

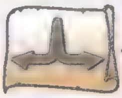
静かな森上空

眼下に広大な森が広がる

青々とした瑞々しい森林を見渡せる上空マップ。エルフの里から妖精の谷までの広い地域を見ることができる。ただ木々が生えた平坦な地形というのではなく、隆起した山のようになっている場所も多い。仮に徒歩で進めば、エルフの里にたどり着くのも難しそうだ。また、エルフの里に近付くにつれて背の高い木々が多く見受けられるのも特徴的だ。平坦そうに見える地帯も、見た目以上に入り組んだ地形になっているのを確認してほしい。

【使用ミッション】 第2節 ➡P.94　第7節 ➡P.98　第十節 ➡P.102





シナリオ分岐 「レオナールの飢」へ進む選択

第二章から、外伝シナリオ「レオナールの飢」に進むための分岐ポイントが2カ所。第4節、第五節ともに、会話イベントからの分岐となる。なお、第五節で「封印されし森にいかない」を選ぶと、第6節に進む。

第4節	➡第5節	レオナールが仲間にいない。レオナールの家をみた。
	➡第五節	レオナールが仲間にいる。
第五節	➡第6節	封印されし森にいかない。
	➡レオナールの飢	封印されし森に行く。



⬅仲間となる契約者の中でも、レオナールはもっとも頼れる存在だ。

空中戦 Aerial Conquest

空を覆う敵を倒しエルフの里へ急げ！

第二章 第2節

フリアエの安全を確保するため、エルフの里へと向かうカイム。
しかし、そこには、すでに帝国の軍勢が押し寄せていた。

敵の数 103体

Sky Act エルフの里壊滅の真相を確かめろ

▼静かな森上空付近



1	こうもり×32
2	空中兵器（大）×1
3	ガーゴイル×3
4	空中兵器（大）×2
5	こうもり×64　空中兵器（大）×1



➡こうもりは単体でこそひ弱な存在だが、必ず大群で出現し、一勢に攻撃してくる。MPを温存し、できれば魔法攻撃で一掃したい。

基本戦術 ロックオン攻撃で一掃

こうもりの大群や、自ら放った追尾弾を周囲にまとってこちらの攻撃を弾くガーゴイルは、ファイヤーボールだけで倒すには少々厄介な敵だ。この様な敵が主力となっている空中戦では、多重ロックオン攻撃を活用していきたい。通常のファイヤーボールより威力は落ちるが、こうもりのように耐久力が低い敵なら一発で倒すことができるからだ。さらに、ガーゴイルの無敵状態を無効化するのにも有効だろう。また、多対1の戦いは、死角から攻撃がくるため、どうしてもダメージを受けやすい。敵を減らすことはダメージの減少にも繋がるので、ロックオンをうまく使って効率よく倒していこう。ロックオンを行う場合は、無理に1匹に狙いを絞らず、敵の攻撃をかわすことを優先して、旋回中にロックオンできた敵から倒した方が効果的。すぐに敵の数を減らすことができる。

【クリア条件】

帝国軍空中部隊全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（大）――P.390
ガーゴイル――P.391
こうもり――P.391

A 敵の多さに動揺せずロックオン攻撃

VS. こうもり

ミッションスタートと同時に目の前に現れるこうもりの大群には、少々驚かされるかもしれない。単体で見ると、動き・攻撃ともに単調で、これといって警戒するに値しないモンスターだが、数が多いだけに、大群の真っ直中に突っ込んでしまうと、四方八方から攻撃されることになる。死角からの攻撃も増えるため、不意を付かれる可能性も高い。これらを避けるためにも、戦う時は群れの周囲を回るように移動し、外周の敵から倒すようにしていこう。これなら、敵の攻撃も正面や片側面からの攻撃となるので、難なくかわすことができるはずだ。また、攻撃する場合はファイヤーボールよりもロックオンの方が確実性が増す。ある程度倒せばMPも溜まるはずなので、魔法で敵を一掃しよう。

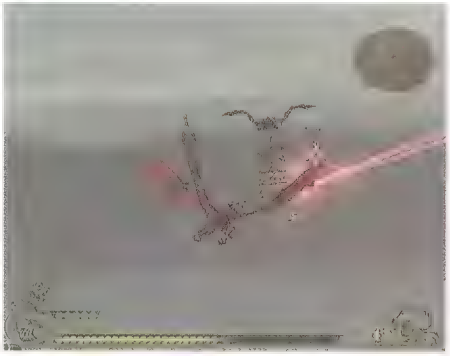


⬆こうもりとの戦いには、多重ロックオンが高い効果を発揮する。この時点で最大の4つまでロックオンができるので一気に倒し、数を減らしていこう。

B ターゲットを1体に絞り、確実に落としていこう

VS. ガーゴイル

ここでは、同時に3体のガーゴイルと戦うことになるが、この3体への同時ロックオン攻撃は控えたい。ガーゴイルは追尾弾を放った直後以外は無敵なので、狙いを1体に絞ってタイミングを見極めた攻撃を行わないと、無駄な攻撃が多くなるからだ。まず、ロックオンが可能になった時点で最初の1体に最大数まで狙いを絞ろう。相手が攻撃してきたらこちらもロックオン攻撃によって応戦。放たれた追尾弾は、スライドと急降下を駆使して回避し、反転して距離を開け、再び攻撃体勢を整える。距離が近いと、相手の追尾弾が回避しにくい上、2体の動きを同時に把握するのが難しくなる。その後の行動は基本的に同じで、相手をロックオンしながら光球を撃ってくるのを待って攻撃だ。



⬆初めて体験することになる追尾型の攻撃。回避が速すぎても後を追ってくる。よく引きつけてからスライドを使い、左右に移動すればかわせる。

C 溜めたMPは空中兵器が相手の時に使おう

VS. こうもり／空中兵器(大)

ここでは、空中兵器を守るように周囲をこうもりが取り囲んでいる。やはり、攻撃が集中する集団の中心へ飛び込むのは避けて周囲を旋回しながら、まずは群れの外周からこうもりを落としていくようにしよう。また、空中兵器はまったく移動しないので、空中兵器の射程外までこうもりを誘導するのもいい作戦。空中兵器からの砲弾を気にせず、より安全にこうもりと戦うことが可能になるからだ。こうもりを倒しているうちにMPが溜まったら、思い切って空中兵器の近くまで切り込み、魔法攻撃を放ってみよう。この場合、こうもりの数はそれほど減らせないが、射程が長く攻撃回数も多い空中兵器を先に倒すことができるはず。そうすれば、より安全に戦闘を進めることができるようになるのだ。



⬆空中兵器に接近するときは、側面を避け、艦首か艦尾から接近しよう。ある程度の攻撃を無力化することができるので、安全に倒せる。

地上戦

第二章 第3節

エルフの里を目指せ！

エルフの里には帝国軍が待ちかまえていた。保護を求めてこの地に来たフリアエに、安住の地はないのか――。

敵の数
413体

Act 1 石弓の操作兵を討ち、遠距離攻撃を沈黙させろ



【クリア条件】

ターゲット（ワーカー）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン ―― P.378
B・ビショップ ―― P.379
S・クィーン ―― P.378
アーチャー ―― P.382
ワーカー（石弓） ―― P.383

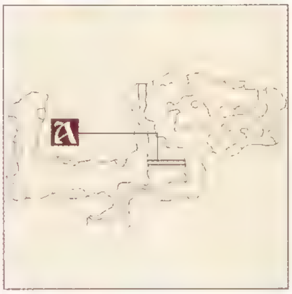
【宝箱&シャドウ】

- 亡国の礎
- スフィア（大）

出現条件

マップ中央の橋にいるB・ビショップを全滅させる

Act 2 橋を渡る敵部隊を討ち、絶望の悲鳴を上げさせろ



【クリア条件】

ターゲット（B・ビショップ）の全滅

【出現する敵】

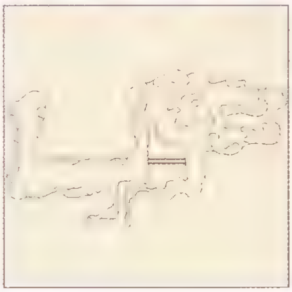
B・ビショップ ―― P.379

【宝箱&シャドウ】

なし

基本戦術 相手は強敵。堅実に攻めよう

Act 3 エルフの里への道を発見！急いで里へと向かえ



【クリア条件】

ターゲットポイント（エルフの里入り口）への到達

【出現する敵】

なし

【宝箱&シャドウ】

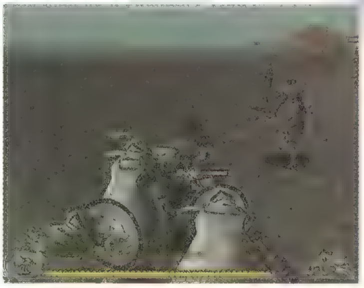
なし

基本戦術 目標までひとっ飛び

最初の目的は、2人の操作兵「ワーカー」を倒すことだ。これまで登場したS・ポーン、B・ビショップ、S・キングといった敵が勢ぞろいしているため、地上を駆け抜けるのはリスクが高い。ここはドラゴンに飛び乗り、ターゲットがいる地点まで一気に飛び込んだ方が無難だ。標的の周囲にはアーチャーが配置されているので、ドラゴン騎乗のままでは不要なダメージを受けることが多い。ドラゴンの操作に慣れていなければ、アーチャーの攻撃が見えた時点で地上に降りよう。

A ワーカーはすぐに倒そう
VS. アーチャー／ワーカー(石弓)

大型兵器の操作兵「ワーカー」は簡単に倒せる。倒したらすぐに次の目標に向かってもいいが、念のため、石弓の周辺にいる弓兵を片づけておくのも悪くない作戦だ。特に、東側の石弓の側には宝箱があるので、後で回復スフィアを取るためにいったん引き返してくることも十分に考えられるからだ。



↑アーチャーを倒すときは素早く接近しよう。距離が離れると、周囲にいるクィーンなどが寄ってきてしまってピンチになることも。



↑橋の上のビショップを倒すと、宝箱が出現する。中にはハンマー系の新武器「亡国の礎」が入っている。攻撃範囲が広く、かなり使いやすい武器だ。

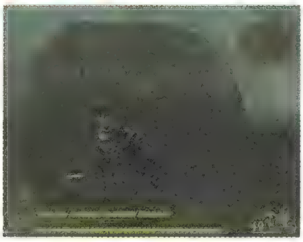
A 橋を制すれば戦いも有利
VS. B・ビショップ

基本戦術に基づいて戦うならば、敵集団の北側にあるスペースに少数ずつ引き寄せて各個撃破するのがベストだろう。

だが、そのほかにも少し変則的ではあるが有効な方法もある。まずは、一度敵の間を抜けて橋まで進み、橋の上にいるビショップを倒そう。その後、改めて橋の上からターゲットを攻めるのだ。橋の上に敵を誘い出せば、周囲を取り囲まれる危険性は格段に減るだろう。また、橋の出入口近辺では、欄干に引っかかるなど敵の動きに制限がかかるため、チャンスも生まれやすい。重要なのは、いかにして一度に相手にする敵の数を減らしていくかだ。

第2の標的は、かなりの強敵であるB・ビショップ。しかも、4人1組の部隊を6チーム相手にしなければならない。やはりここは、安全な場所に1部隊ずつ誘い出し、1体ずつ確実に仕留めていくのがいいだろう。もちろん、空からドラゴンでダメージを与えていくというのも、確実な方法だ。

基本戦術 敵をかわしつつ一気に駆け抜けろ



↑目的地までの道のりは、かなり入り組んだ作りになっている。マップでルートの確認を怠らないで進もう。

Act2でターゲットになっているビショップをすべて倒すと、エルフの里の入口にターゲットマークが出現する。あとはそこを目指して走るだけで、ミッションクリアだ。ターゲットポイントまではかなり距離がある上、途中にはB・ビショップ部隊がかなりの数、配置されている。レーダーやマップ画面で敵の位置を把握し、余裕をもったルートを選ぼう。また、周囲に障害物があったり、複数の部隊が固まっている場合は、ダッシュ突きを使って蹴散らしてから先に進もう。

なお、ターゲットポイントまでの間で最も難所といえるのは橋だ。ここには、Act2をクリアした時点で、ビショップが多数配置されるため、狭い橋の上がかなりの密集地帯となる。転ばせることができる武器や、フィニッシュブローなどを使いつつ、挟まれないようにしたい。ここでは武器の宝箱も出る。

空中戦 Mission Conquering

第二章　第7節

「天使の教会」の宮殿に向かえ！

連れ去られたエルフたちを助けるため、教会の宮殿へと向かうカイムたち。立ち塞がるものを打ち砕いて進め。

敵の数 68体

Sky

行く手を阻む敵を一掃し宮殿への道を開け！

▼静かな森上空付近



1	S・ガーゴイルキューブ×32　こうもり×16
2	空中兵器（小）×4
3	空中兵器（小）×4
4	グリフォン×1
5	空中兵器（小）×8
6	グリフォン×3



←厳しいのは最初の敵だけ。続くグリフォンなどの部隊は、比較的戦いやすく、それほど恐れる相手ではない。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（小）　P.390
S・ガーゴイルキューブ　P.391
こうもり　P.391
グリフォン　P.391

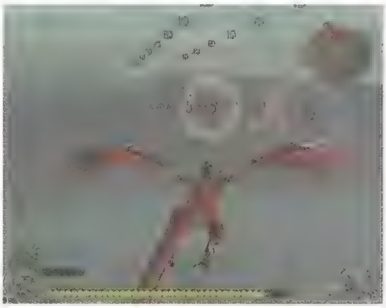
基本戦術　回避と攻撃を両立させる

敵の攻撃頻度が低めのこのミッションでは、敵の攻撃を回避しつつ、近距離で戦う訓練を行いたい。数の多いこうもりやS・ガーゴイルキューブ、向こうから接近してくる、鷲と獅子が融合したモンスター「グリフォン」、あるいは、一塊になって出現する2部隊目の空中兵器のような敵には、そうした戦法の方が効率がいい。戦い方としては、まずは、常にドラゴンは加速させる。そして、攻撃後すぐにスライド、という動きを繰り返すだけだ。なお、移動中は上下左右に蛇行するようにして、スライドや加速を織り交ぜながら敵の攻撃を回避していこう。これは、見てから避けるというより、常に攻撃を当てられにくい状態を保つという意味合いが強い。また、攻撃方法としては、常に動いているので、ロックオンが有効だろう。

A 群がる敵は大魔法攻撃で倒す

VS. こうもり／S・ガーゴイルキューブ

開始直後から出現しているのが、こうもりとS・ガーゴイルキューブの混成部隊。とにかく個体数が多いので、早いうちに魔法攻撃を行い、一掃してしまいたい。もっとも、この2種類の敵は、まばらにしか攻撃してこないため、加速しながら接近しつつ、多重ロックオンを次々に行って敵を落としていけば大きなピンチにはならないはず。敵集団の周囲を高速で移動しながら、時折スライドを織り交ぜるだけで、敵の攻撃もほとんど当たらなくなる。MPが溜まり次第、すかさず魔法を撃って一掃するのもいい。



↑進行方向の奥に向かって一列に並んでいるS・ガーゴイルキューブ。高速飛行中もロックしやすいので、次々に撃破していこう。

B 攻撃を使い分けて各個撃破

VS. グリフォン

グリフォンは体が大きく、有名なモンスターということもあって、かなりの強敵かと思うかもしれない。しかし、実は大げさに警戒するほどの強敵ではない。なぜなら、攻撃手段がシンプルで、特殊な防御行動などを行う必要が無いためだ。動きは素早いものの、R2ボタンで常に動きを追跡しつつ、ロックオン攻撃でダメージを与えていけば、それほど苦労せずに倒すことができる。相手の攻撃に関しても、追尾機能があるものの、スライドや加速を使えば楽によけられるだろう。

警戒すべき状況は、3体に周囲を動き回られ、死角から攻撃を受けてしまうことだ。できれば、そうなる前に1体は倒しておきたい。もし手こずるようであれば、一度大きく間合いを離し、遠距離から仕切り直そう。グリフォンとの戦闘前に戦ったこうもりやS・ガーゴイルキューブとの戦闘でMPが溜まっているようであれば、魔法攻撃で一掃してもいい。



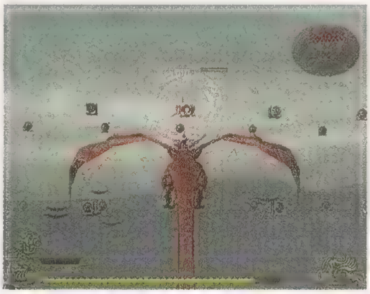
↑離れていれば、素早く俊敏な動きを見せるグリフォンもロックオンしやすい



➡近距離で出してくるグリフォンの「突撃」。かなりダメージが大きいので近付かないように。

EXTRA情報 敵の配置を利用して、戦いを有利に進めよう

S・ガーゴイルキューブや空中兵器など、あまり動き回らないタイプの敵と戦う場合は、敵の配置を利用することで、有利な戦闘を展開できる場合もある。たとえば、敵がまっすぐ一列に並んでいるような場合、敵が1つに重なって見える位置につけば、1番前の敵を盾にして後続の敵の攻撃を防げる。さらに攻撃も一方向からだけになるため、かわしやすくなるのだ。もちろん状況次第にはなるが、うまくはまった時には空中戦の爽快感を満喫できること間違いなし。たまには別の角度から敵群を観察してみよう。



➡この位置では、S・ガーゴイルキューブの一斉攻撃を受けることも……。



➡この位置にいれば、敵からの攻撃が減り、各個撃破していける。



第二章 第8節

宮殿のエルフを救い出せ！

エルフが捕らえられている「天使の宮殿」には帝国軍が待ちかまえていた。エルフを救うため、強行突破を試みる。

敵の数
645体

Act 1 宮殿へ向かう道の大型兵器を沈黙させろ！



【クリア条件】

ターゲット（ワーカー）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
アーチャー	P.382
ワーカー（投石機）	P.383

【宝箱＆シャドウ】

スフィア（大）

Act 2 宮殿付近に帝国兵が集結。中立地帯を侵す敵を倒せ！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、C・ポーン）の全滅

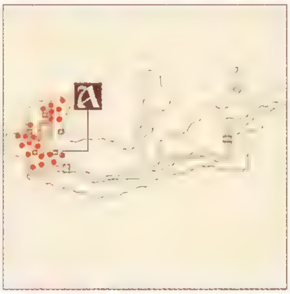
【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378

【宝箱＆シャドウ】

なし

Act 3 宮殿を取り囲んだ司祭を根絶やしにしろ！



【クリア条件】

ターゲット（司祭）全滅後、宮殿に到達

【出現する敵】

司祭（白）	P.384

【宝箱＆シャドウ】

なし

基本戦術 司祭は魔法弾をかわしてから確実に倒す

魔法による遠距離攻撃が得意の「司祭」。こいつの魔法弾は弓兵と比べて発射頻度が高く、対応が難しい。司祭を視界に入れながらダッシュで接近し、魔法弾は左スティックで左右に避けつつ、ダッシュ突きで素早く倒したい。それでも自分の体力が減ってきたら、側の橋の上にある宝箱のスフィアで回復するといいだろう。

基本は一撃離脱
VS. ワーカー　アーチャー

ターゲットのワーカーは一撃で倒せるが、投石機周辺のアーチャーが問題。低空、地上を問わず、頻繁に矢を放ってくるのだ。MPが溜まっていれば、攻撃魔法で一掃してしまおう。ミッションクリアだけを目指すなら、無視してワーカーだけを素早く倒してもいいだろう。



←スタート地点の谷間では、投石機が攻撃してくる。スフィドの準備をしておこう。

基本戦術 ドラゴンでの移動は危険

ターゲットとなっている投石機（ワーカー）の周辺はアーチャーだらけ。ドラゴンに乗ったままでは、かなりの確率で撃ち落とされてしまう。ドラゴンで直接ワーカーのところまでは行かず、最初の細い谷間を抜けた辺りで地上に降りよう。あとはすべてのワーカーを倒すまで地上で行動するのだ。ワーカー自身は攻撃もしてこないので、先に周囲の敵から倒しておくといいだろう。

基本戦術 赤鎧の敵には武器で攻撃

赤い鎧を身にまとったC・ポーンは、魔法反射能力を持った兵士だ。魔法やドラゴンによる攻撃では反射されてしまい、逆に強烈なダメージを受けることになる。カイムの物理攻撃だけが頼りとなるので、「カイムの剣」などの全周囲攻撃型のフィニッシュブローが使える武器で対応していくしかない。能力的にはS・ポーンと同程度なので、ここまで戦い抜いて来たなら問題なく対処できるはずだ。

次の戦いの準備を整える
VS. S・ポーン　C・ポーン　アーチャー

ここでのターゲットは宮殿周辺に出現するポーン部隊。簡単に倒せる相手だが、その前に宮殿周辺の敵と、近くの川沿いに配置されたアーチャーを倒して宮殿の周囲を一掃しておこう。これによって、厳しい戦いを強いられる次の司祭軍団のミッションが、非常にやりやすくなるはずだ。



←対魔法兵の魔法反射は、ドラゴンのブレス攻撃も反射する。地上戦で挑もう。

司祭に集中攻撃されない位置を確保する
VS. 司祭

最初に司祭が1体だけ出現するが、それを倒すと、一度に30体もの分身が登場する。まずは、この集団の外へと逃れよう。レーダーとマップで敵の位置を確認しながら、集団の中に入らないようにするのだ。標的も敵集団の外周部に位置する司祭から。囲まれないように外側から1体ずつ仕留めていきたい。司祭に近づく場合は、いつでも魔法弾を回避・ガードできるよう、その発動の動きに注意を払いたい。

シナリオ分岐 助けを求める声

第8節の地上戦を20分以内にクリアすると、次節の内容が変化する。第九節から第十四節までの追加シナリオへと、物語が進んでいくのだ。そこでは、惨劇を目にしたレオナールとフェアリーが出会い、契約を行うまでの話が語られていく。第十四節終了後には彼を仲間にできるので、ぜひ分岐条件をクリアしよう。レオナールは契約者選択画面で選んでおけば、地上戦で使用可能になるので、次の章では忘れずにセットしておこう。

➡第9節	20分以内にクリアできなかった。レオナールが仲間にいる。
➡第九節	20分以内にクリアできた。レオナールが仲間にいない。



←レオナールの魔法攻撃はなかなか強力。その凄まじい破壊力を堪能してほしい。

空中戦

第二章 第十節

谷の上空を覆う空中兵器を墜とせ！

カイムは帝国兵を皆殺しにするべく、妖精の谷へと向かう。だが、谷の上空にはすでに帝国部隊が展開していた。

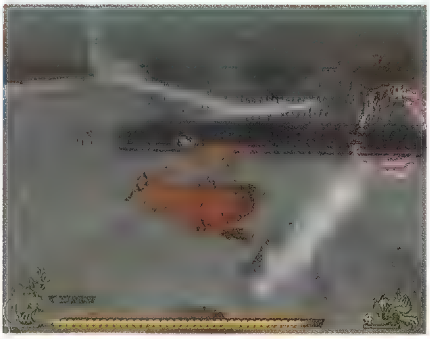
敵の数 25体

妖精の谷に向かうため邪魔する帝国軍を叩け！

▼静かな森上空付近



1	空中兵器(小)×4　空中兵器(大)×1
2	空中兵器(小)×9
3	ガーゴイル×3　空中兵器(大)×1
4	空中兵器(小)×6　空中兵器(大)×1



←空中兵器とほかの敵を同時に相手にする場合は、敵の姿と飛んでくる砲台を視界にいれて、いつでも弾をかわせるようにしよう。

基本戦術　動きの鈍い敵は遠距離から

このミッションに出てくる敵は、ガーゴイルを除くと、あとはすべて空中兵器（大）と空中兵器（小）だけとなっている。これらの敵は基本的に移動しないので、セオリーどおり、離れたところからロックオン攻撃を使って攻めるのが最も効果的だ。また、動き回るガーゴイルを空中兵器の射程外までおびき寄せて撃破するのは、ここでも高い効果を発揮する。

これまで何度も戦ってきている相手なので、慣れている人なら、接近して一気に撃破しようと考えるかもしれないが、一度に出現する敵の数は決して少なくない。あまり焦って動くと余計なダメージを受けることになる。また、敵の強さも若干上がってきているので油断は禁物だ。全体としてはさほど困難なミッションではないので、落ち着いてそれぞれの敵を片づけていけば問題なくクリアできるはずだ。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器(小)	P.390
空中兵器(大)	P.390
ガーゴイル	P.391

A 敵の数の応じて間合いを使い分けよう

VS. 空中兵器(小)

ここで相手にする空中兵器（小）は、第一章6節で初めて戦った敵と見た目こそ同じだが、レベルが上がり強力になっている。まず耐久力が高く、威力の低いロックオン攻撃ではなかなか破壊することができない。さらに、砲撃の回数が増えて射程距離も格段に伸びているので、無警戒に近づいていくと大量の砲弾が飛んでくるのだ。しかも、それが一度に9機も出現してくる。

ここは、一撃離脱戦法で対処したい。ぎりぎりまで近づいてロックオン攻撃をしたら、すぐに反転で間合いをとって安全圏まで離れるということを繰り返し、砲弾の雨をしのぐのだ。この戦法で敵の数が半分〜3分の1くらいになったら、今度は逆に接近し、通常攻撃を使って素早く倒していこう。



⬆9機の空中兵器（小）は、近づいていくと下から浮いてくる。そのため、低空飛行で近付けば、浮いてきた側からロックオンすることが可能だ。

B 空中兵器から引き離してガーゴイルを撃破

VS. 空中兵器(大)／ガーゴイル

空中兵器（大）とガーゴイル3体で構成されたこの部隊。まずはガーゴイルから先に仕留めよう。この時、ガーゴイルの「敵を追いかける」という習性を利用すれば、敵の戦力を二分できるだろう。自分からはあまり出現ポイントに近づかず、ガーゴイルにこちらに誘い出し、空中兵器から引き離すのだ。これで、ガーゴイルとの戦闘中に後ろから空中兵器（大）の砲撃を受ける、といった事態も防げるだろう。ガーゴイルとの戦闘に関しては、これまで同様、ロックオンしつつ相手が攻撃してくるのを待ち、光球が消えたところでロックオン攻撃、というのがベスト。そして、ガーゴイルを倒したら、護衛のいなくなった空中兵器（大）へ向かおう。相手の砲弾を避けつつ、ゆっくりと攻撃しても楽に倒せるはずだ。

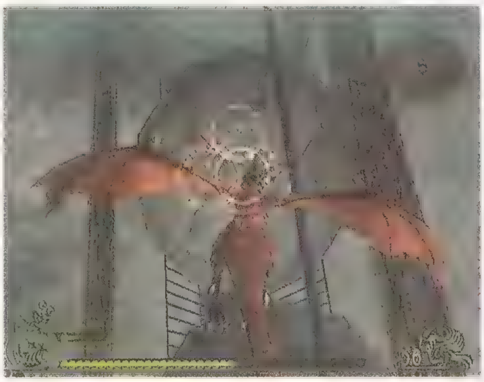


⬆2番手と3番手の敵部隊は出現高度が相当違う。3番手の方が2番手よりも高い位置に出現するので覚えておくといいだろう。

EXTRA情報 空中兵器(大)は死角を突け！

空中兵器（大）は、ゲーム序盤の空中戦から比較的頻繁に出現する敵だ。この兵器の特徴は、砲門の並ぶ側面以外からはほとんど攻撃してこないこと。特に、真上と真下は完全な死角となっているため、ぴったり貼りついてしまえば、まったく弾が飛んでこないのだ。

この特性を利用すれば、ノーダメージで撃破することも可能。死角に潜み、ロックオン攻撃を繰り返すだけで何の苦労もなく倒せてしまう。もちろん、船体の左右にはみ出してしまうと攻撃されるので、位置がずれてきたらスライドや反転で調整し、砲門の死角から出ないように。MPがたまったら、あとは魔法攻撃で一気に破壊しよう。



⬅死角からはずれずに移動して、ターゲットを素早くロックオン。この繰り返しで倒せる。

地上戦

第二章 第十三節

帝国軍を谷から排除せよ！

深い森の中、襲撃を受けた村へとやってきたカイムは、自らの憎しみを晴らすためだけに剣を振るう。

敵の数
340体

Act 1 帝国軍をこの地域から撤退させろ！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、B・ビショップ）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
B・ビショップ	P.379
アーチャー	P.382

【宝箱＆シャドウ】

- スフィア（大）
- 賢者の意志
- 1 ビショップ系
- 2 ビショップ系
- 3 ビショップ系

出現条件

- マップ北にある崖奥のC・ポーンを全滅させる
- 1 スタートから10分後、近付くと出現する
- 2 スタートから20分後、近付くと出現する
- 3 スタートから30分後、近付くと出現する

基本戦術 狙うはターゲットのみ！

主な敵部隊の編成はS.ポーンが4人ずつと小規模で、実際には敵の密度はそれほど高くない。崖沿いに北側から進むか、あるいは、もう少し回り込んで東側から攻めていくと、布陣がやや手薄。ダメージを最小限に抑えてターゲットを倒せるはずだ。

Act 2 "声"の主を捜すためゴブリンどもを蹴散らせ！



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン）全滅後、レオナールの家に到達

【出現する敵】

ゴブリン	P.385

【宝箱＆シャドウ】

なし

基本戦術 ゴブリン戦では振りの速い武器を選ぼう

この場面で戦うことになる小柄なモンスター「ゴブリン」は、動きが機敏で、ちょこまかとまとわりつくように攻撃してくる。そのため、動作の遅い武器や攻撃範囲の狭い武器を装備していると、攻撃の合間に斬りつけられ、攻撃すること自体がままならないような状態になってしまう。「デボルポポル」や「涅槃の短剣」といった隙の少ない武器で機先を制していきたい。また、動作はそれほど速くないが、「亡国の礎」はゴブリンを一撃で倒せる上、範囲も広いため、相手が完全に接近する前に攻撃を出していくようにすれば、かなり有効な武器となるはずだ。

A 混戦に強い戦法で挑む

VS. S・ポーン

ここで倒さなければならないターゲットのほとんどはS・ポーンで、しかも1部隊の人数も少ない。そのため、それほど苦労することはないと思われる。ただし、配置されている部隊の数は多いので、ターゲットだけを狙ってもほとんどの場合は、ほかの部隊も合流した混戦模様となるだろう。その時は、できるだけ複数の部隊を1つに合流させ、一塊りの集団にしたところを、魔法やフィニッシュブローで攻撃するといい。相手の耐久力はかなり低いので、すぐに全滅させることができる。



⬆矢を撃ってくる頻度は低いが、それでも近くにアーチャーがいる時は、なるべく先に倒しておいた方が安全に戦える

B 動きを封じて各個撃破

VS. B・ビショップ

ターゲットの中の一番東側に配置されている部隊だけは、B・ビショップ3体で構成されている。しかも、3体ともターゲットになっているので、全員と戦わなければならない。ビショップのような重歩兵タイプの敵は、とにかくまともに斬り合わないことが肝心。そこで、転ばせることのできる武器や、フィニッシュブローなどで攻めると効果的だ。また、その時は1体ずつを集中的に狙い、ほかのビショップから引き離すようにするのがポイントだ。1対1の状況ならば、確実かつ安全に倒せるだろう。



⬆周辺にポーンの部隊がまだ残っている場合は、そちらを先に倒してから、ビショップに攻撃をしかけるようにしよう。

A 魔法で動きを止める

VS. ゴブリン／アーチャー

ターゲットであるゴブリンは、動きが速い上に1部隊の人数が多い。また、ここにはターゲット以外の部隊も多く、アーチャーも配置されているため、思いのほか戦いづらくなっている。できるだけ速やかに敵を倒し、攻撃される回数を増やさないように戦っていきたい。そこで重宝するのが、「カイムの剣」で使うことができる魔法、ブレイジングウィングだ。射程も範囲も申し分なく、MPの消費が少ない。アーチャーや小隊長以外のゴブリンは1撃で倒すことができるので、お勧めだ。



⬆素早いゴブリンに、発動までの隙があるフィニッシュブローはお勧めできない。それでも使う場合は、相手が寄ってくる前に発動させよう

バトル指南 敵の習性を利用しておびき出す

地上戦の敵キャラクターには、それぞれ持ち場がある。範囲内なら集団で自由に動くが、一定の範囲から外には基本的には出ない。そのため、戦闘を始めたあとでも、カイムがその範囲の外に出てしまうと元の位置に戻っていくのだ。

その習性を利用したのが、敵の行動範囲の境界付近で一撃離脱を繰り返す戦法。攻撃したら範囲の外へ逃げ、相手が帰っていくところを再び背後から攻撃。多少時間はかかるが、うまくやれば、無傷で強敵を倒せる。ダッシュ突きを織り交ぜるのも有効だろう。体力が残り少ない時などに試してみよう。



⬅敵部隊が襲ってくる範囲から外に出ても、近くの敵は追ってくる。これを利用すれば、1体だけおびき出すことも可能だ。

物語回想
STORY DIGEST

第二章
交錯

舞台は、城の東に広がる森林地帯へ。
悲劇の予兆が音もなく忍び寄る

Story

無惨にも蹂躙された希望

エルフの里へと近づいたある夜のこと。カイムとドラゴンは、"声"を聞く。契約者にのみ届くその"声"は、帝国によってエルフの里が滅ぼされたことを伝えていた。だが、イウヴァルトはそれを信じない。永世中立地帯が襲われるなど、決してあってはならないのだ。自ら確かめると主張する彼に引きずられるように、一行はエルフの里へと向かった。

しかし、エルフの里に近づく彼らを出迎えたのは、まさに帝国の軍勢だった。頭上に、森の中に——敵は、いたるところにいた。そして、戦いを切り抜け、エルフの里へとたどり着いた彼らの目の前には、"声"が告げたとおりの光景が広がっていた。

地面に描かれた不吉な血文字の意味

封印の負荷に苦しむフリアエ、そして己の無力を嘆くイウヴァルトの2人を神官長ヴェルドレの元へと送り出したカイムは、今や廃墟と化したエルフの里を調べ始めた。その結果、「天使」について記された謎の血文字と、かろうじて息のあるひとりのエルフを発見する。

瀕死のエルフは、仲間たちが「天使の宮殿」へと連れ去られたことを告げると、息絶えた。頻繁に現れる「天使」という言葉に不気味なものを感じながらも、カイムは敵の待つ天使の宮殿へと向かう。

第1節
第2節
第3節
第4節
第5節
第6節
第7節
第8節

Pick Up

地上戦

[illegible]

イウヴァルトは、フリアエが兄妹のそれを越えてカイムを慕っているのでは——という疑念を抱いているようだ。強く[illegible]兄と、美しくも儚い妹——。このとき、彼の「疑念」はカイムへの「憎悪」に変わったのかもしれない。



[illegible]

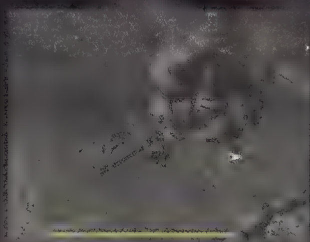
シナリオ分岐➡P.93

第五節

イベント

帝国の背[illegible]「天使」の存[illegible]

天使を語ってはならない。天使を描いてはならない——まるで、「十戒」を思わせるような奇妙な血文字が記されていた。果たして天使とは何なのだろうか。不気味な暗雲が世界を包み始めたことを告げる何かの予言なのか……。



←第6節のイベント。ここでは「涅槃の短剣」が入手できる。

突如として途絶えた神官長の"声"

帝国兵士を次々と葬りながら、カイムは天使の宮殿にたどり着く。しかし、宮殿を守る司祭を倒し、廃墟と化した建物を調べても、エルフたちの姿はどこにもなかった——。

どうやら、すでにどこかへと連れ去られた後のようだ。さらに悪い知らせは続く。ヴェルドレの"声"が途絶えたのだ。彼の元に向かっていたフリアエたちは無事だろうか——。

光を失った契約者の嘆き

帝国の襲撃を受けて焦土と化した村に、1人の男がいた。彼の名はレオナール。高潔さと倒錯の心を持つがゆえに自らを恥じ、罪悪感を胸に生きてきた隠者だ。帝国兵の手で愛する弟たちを惨殺された彼は希望を失い、また、己を許すこともできず、ついに死を選ぶ決意をする。

しかし、そんなレオナールの前に、1匹のフェアリーが現れた。妖精の悪意ある言葉に心を乱され、押しつけられるようにして契約を結んでしまうレオナール。その代償として彼が失ったのは、光——視力であった。

やがて彼は、彼の"声"を聞きつけたカイムと出会う。そして、ただ復讐と殺戮を求めて生きるカイムに何かを感じ、ともに戦うことを決意する。カイムの進む先に、彼の求める贖罪はあるのだろうか……。

第9節

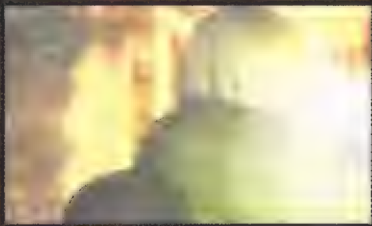
シナリオ分岐⇒P.101

第九節 → 第十節 → 第十一節 → 第十二節 → 第十三節 → 第十四節

ムービー

心を惑わし、弱さにつけ込む邪なるもの

この世界における妖精は、邪悪……とまではいかずとも、かなり悪意のある存在だ。実際、この後のイベントでのフェアリーの毒舌ぶりは相当なもの。相手の心を読み、触れられたくない心の恥部に容赦なく切り刻んでくるのだ。



←こんな妖精が出没する場所に、どうして村があるのか……。なにか理由があるのかもしれない。

地上戦

「荒波に浮かぶ者が救いを求めているとは限らぬ」

戦闘開始から10分が経過するとドラゴンがこうつぶやく。おそらくは、救済よりも罰を望むレオナールを指した言葉だが、自ら望んで荒波に身を投じているのはカイムもまた同様であり、彼への皮肉が込められた台詞にも思える。

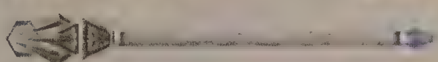


←「待て！話し合え！」レオナールの"声"が、カイムに慈悲の心を求める。しかし……。

竜騎士の武器庫

[illegible]

P.341



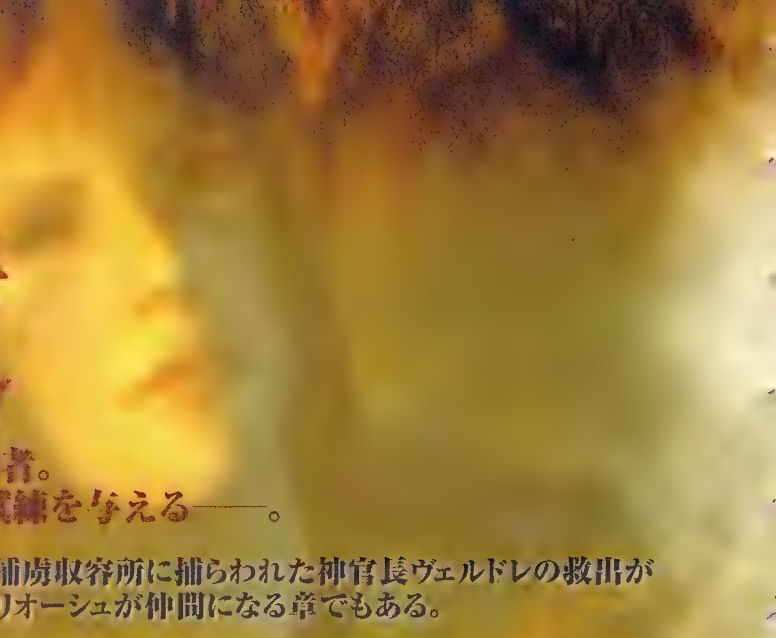
魔法の威力は最高クラス

[illegible]



第三章

邂逅



**捕らえられていた2人の契約者。
その邂逅がカイムに次なる試練を与える——。**

第三章は荒涼とした砂漠が舞台。捕虜収容所に捕らわれた神官長ヴェルドレの救出が目的だ。また、狂気の女エルフ・アリオーシュが仲間になる章でもある。

第三章の流れ

第1節 イベント【再会】
神官長ヴェルドレとイウヴァルトが帝国軍に捕まる。

第2節 空中戦【捕虜収容所へ】
収容所を目指して漆黒の空へと赴くドラゴンに、怪物たちが襲いかかる。
➡ P.110

第3節 地上戦【囚われの人々】
捕虜収容所を発見したカイムは、捕虜救出のため、襲撃を開始する。
➡ P.112

分岐条件：アリオーシュが仲間にいる
NO → 第4節 / YES → 第九節

第4節 イベント【ヴェルドレ救出】
救出されたヴェルドレの口から、帝国の目的が語られる。

第5節 空中戦【砂漠の神殿】
封印を守るため、砂漠の神殿に向かった。一方、イウヴァルトは……。
➡ P.114

第6節 地上戦【封印されし場所】
砂漠の神殿を包囲する帝国軍に対し、単身、カイムは戦いを挑む。
➡ P.116

第7節 イベント【闇を汲みし者】
彼らの目の前に、邪悪な死霊たちが立ちふさがる。

第8節 地上戦【聖の名残】
聖なる地を汚れた血で汚そうとも、カイムは復讐の刃を振り続ける。
➡ P.118

分岐条件：第8節を20分以内にクリア
NO → 第9節 / YES → 第九節

第9節 イベント【ハープは語る】
イウヴァルトの行方がつかめないことを告げる。

第四節 イベント【無念の思い】
アリオーシュからの情報で、砂漠の神殿の封印がすでに破られたことを知る——。

分岐条件：海の神殿へ行く
YES → アリオーシュの章へ
NO → 第4節へ

第九節 イベント【不穏な“声”】
ヴェルドレが聞いた“声”には狂気ある。危険な兆候を感じ取り、“声”の主を保護するようカイムへ告げる。

第十節 空中戦【牢獄】
“声”に導かれるように、カイムは闇に包まれた砂漠を飛翔する。
➡ P.120

第十一節 イベント【叫び】
帝国軍に家族を奪われ、狂気に支配された女エルフ——。囚われた牢獄で、今まさに異変が起きようとしていた。

第十二節 ムービー【精霊のいざない】
危機に瀕したエルフの前に姿を現したのは、火と水を司る精霊だった。彼らが、アリオーシュに求めるものとは?

第十三節 空中戦【解放】
牢獄に近付くためにも、上空を多う帝国軍を一掃しなければならない。
➡ P.122

第十四節 地上戦【“声”の在処】
牢獄を守る帝国兵に挑むカイム。その先に、“声”の主はいる。
➡ P.124

第十五節 イベント【生き延びたアリオーシュ】
アリオーシュを保護したカイム。だが、彼女の心は狂気に染まり、殺戮を求めてカイムにすら襲いかかる。

Battle Field 第三章 マップ解説

月の砂漠 上空

篝火が儚げに照らす夜の砂漠

闇夜に包まれた砂漠を見渡せる第三章の空中マップ。すでに帝国の勢力下に置かれたこの砂漠は、その苛酷な環境もあって収容所や牢獄といった設備がある。しかも、仮に脱獄できたとしても、上空を覆う無数のモンスターが監視の目を光らせているようだ。また、夜であるため見通しが悪く、敵を発見しにくい。地上を照らす篝火も、空では十分な光量にはなっていない。



【使用ミッション】

第2節 ➡ P.110　第5節 ➡ P.114　第十節 ➡ P.120　第十三節 ➡ P.122

月の砂漠 砂漠の神殿

丘陵が連なる聖なる地

砂で覆われた広大な砂漠マップ。周囲は険しい岩山に囲まれ、外界との行き来が極めて難しい。そのため、西には捕虜収容所が、また、南の細い峠道を越えた先には大規模な牢獄が建設されている。どちらにも、連邦軍兵士が捕らえられていることは、安易に想像できる。また、東には砂漠の神殿がひっそりとそびえ立ち、世界を守る封印の1つ、「砂漠の封印」が設置されている。



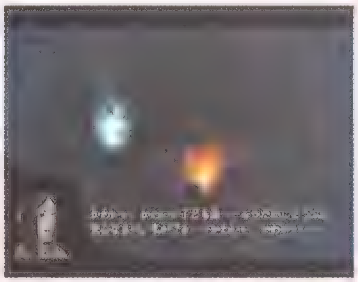
【使用ミッション】

第3節 ➡ P.112　第6節 ➡ P.116　第8節 ➡ P.118　第十四節 ➡ P.124

シナリオ分岐　アリオーシュの心の闇が語られる

「アリオーシュの奇」へ向かうための分岐ポイントは第3節と第四節にある。第3節の分岐は2周目以降――つまり、アリオーシュをすでに仲間にしていなければ発生しないものだ。この分岐で語られる物語は、アリオーシュの狂気と、そこに至るまでの過去が語られる。その壮絶なストーリーは、是非とも体験してほしい。なお、第五節で「海の神殿へ行かない」を選ぶと、第4節に進む。

第3節	➡第4節	アリオーシュが仲間にいない。
	➡第四節	アリオーシュが仲間にいる。
第五節	➡第4節	砂漠の神殿へ行く。
	➡アリオーシュの奇	海の神殿へ行く。



⬆「子供喰いのエルフ」として殺戮の限りを尽くすアリオーシュ。2体の精霊が、彼女の心の闇に巣くう――。

空中戦

第三章 第2節

漆黒の闇を駆け抜け仲間の救助に急げ！

帝国軍に捕まってしまったというイウヴァルトとヴェルドレ。カイムは捕虜収容所を探し出すため、夜の砂漠へと飛び立つ。

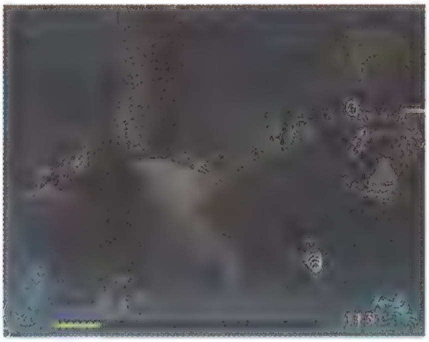
敵の数 127体

邪魔する鳥どもを一掃し目的地へ急げ！

▼月の砂漠上空周辺



1	グリフォン×2
2	S・ガーゴイルキューブ×108
3	グリフォン×9
地上	上空用砲台×8



←少数精鋭という言葉が当てはまるように、厄介なグリフォンが一度に多数登場する。厳しい戦いになるのは間違いない。

【クリア条件】

上空用砲台を除く敵を全滅した後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

上空用砲台	P.390
S・ガーゴイルキューブ	P.391
グリフォン	P.391

基本戦術 敵を視界から外さない

　このステージで敵の主力となるグリフォンは、素早い動きを見せるモンスターだ。ドラゴンを中心に、回るように移動するので、死角に入られないようにR2ボタンで敵を追尾するなど、動きを追いかけることを心がけよう。また、複数体を同時に相手にするときは、それぞれの間合いを調整しつつ、できるだけ多くの相手が視界に入るようにしておきたい。

　また、グリフォンはこうもりと同様の超音波による攻撃に加えて、距離が近い場合は体当たり攻撃も仕掛けてくる。この攻撃は見切るのが難しく、回避のタイミングが計りづらい。可能な限り距離を保っておきたいところだが、それでも接近戦に持ち込む場合は、体当たりをしてくる直前に動きが止まる瞬間を見逃さず、それを合図にスライドなどでうまくかわしていこう。

A 攻める前に敵の配置を把握する

VS. S・ガーゴイルキューブ

ここでは、総数100体を越えるS・ガーゴイルキューブの大群がカイムとレッドドラゴンを待ち受ける。個体ごとの性能は低く、ロックオン攻撃でも一撃で破壊できる相手だが、量が多いので全部倒すには骨が折れる。敵からの攻撃も当然多くなるので、集団の中に不用意に突っ込まないよう、反転をうまく使って攻撃の射程範囲内へ逃れよう。

なお、敵は4つのグループに分かれている。MPが溜まり、魔法攻撃を撃つ場合は、拡散弾がなるべく多くの敵を倒すよう、各グループの中間地点まで移動するのがコツだ。

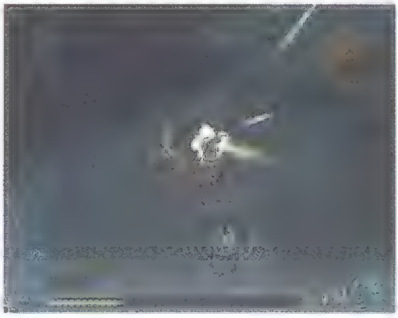


←MPが溜まったら、なるべく早く魔法攻撃を使おう。早く使えば、1ミッションに使用できる回数も増える

B 倒しやすい砲台から倒す

VS. グリフォン／上空用砲台

最後は、9体ものグリフォンが相手となる。しかも、ここでの戦いは、地上にある上空用砲台の射程内で発生する場合が多い。敵の攻撃を減らすためにも、まずは、上空用砲台を破壊してしまおう。また、グリフォンは、一定の距離まで近づくと追いかけてくる習性を持つ敵なので、上空用砲台の射程外まで誘導して戦うというのも有効だ。また、この習性を利用して分断してもいい。9体すべてが一斉に襲いかかってくるのを防ぐことができるので、レーダーを見ながら敵の位置や距離に気を配り、間合いを計ろう。



←当然ながら上空用砲台は動かない。ロックオン攻撃より、ファイヤーボールで破壊していった方が効率的だ。

EXTRA情報 迫力のドッグファイトに挑んでみよう！

空中戦では、敵との相対距離が重要な要素となる。それぞれ得意な間合いはあるだろうが、基本はロックオン攻撃が届くぎりぎりの距離。これは、なるべく離れていた方が、敵の攻撃に対して余裕を持って対処できるからだ。また、視界も広く使えるため相手を捉えておきやすい、のも1つ利点のだろう。しかし、たまにはあえて逆境に自分の身を置いてみよう。敵に対して有利な距離など気にせず、戦闘機同士のドッグファイトのような超接近戦に臨むのだ。今までとは一味違った空中戦が楽しめること請け合いだ。

まず、敵をカーソルで捉えたら、R2ボタンを押しっぱなしにしつつ、可能な限り接近していこう。こうすると、相手の動きに応じて画面の向きが急激に変化するようになる。特にオススメなのが、グリフォンなど素早い動きの敵。相手を画面に入れるのすら、なかなか大変だ。



←相手の背後を取った時は、感動もひとしお。思う存分、ファイヤーボールを叩き込もう。

また、ドラゴンを操る腕前が上がったら、複数の敵を同時に相手にするのもおもしろい。○ボタンで次々にターゲットを変更できるので、どの敵から撃ち落とすか、あるいは近付いた敵から片づけるかなど、戦局に応じた状況判断が試される。

そして、勝負は通常攻撃のみ……といったルールを決めておくのもアリ。激しい動きの中で、いかに敵の動きを捉え、タイミングよく攻撃できるかが、腕の見せ所となるのだ。急降下で風を切る爽快な気分と、強敵との戦いで味わう緊張感は格別だ。一流の竜騎士を目指すのなら、ぜひとも挑戦してもらいたい。

第三章 第3節

神官長救出に全力を注げ！

ヴェルドレたちの囚われている捕虜収容所の場所が判明。カイムはドラゴンとともに収容所の襲撃を開始する。

敵の数 281体

Act 1 数多の守備兵を倒し収容所への道を拓け！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、S・ルーク）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
S・ルーク	P.380
アーチャー	P.382
ワーカー（石弓）	P.383

【宝箱＆シャドウ】

- スフィア（大）
- ポーン系

出現条件　初期配置。近付くと出現する

Act 2 ついに看守どもが現れた。捕虜解放のため討ち取れ！



【クリア条件】

ターゲット（B・キング）の全滅

【出現する敵】

B・キング	P.381
アーチャー	P.382

【宝箱＆シャドウ】

なし

基本戦術 看守との戦いはザコを倒してから

収容所の看守であるB・キングは、初期配置のターゲットをすべて倒すと収容所の入口（東側の面）に3体現れる。この際、一緒にアーチャーが現れる上、それ以外にも初期配置の敵が収容所を囲むように多数配置されているので、ターゲット以外の敵が残っている可能性は高い。

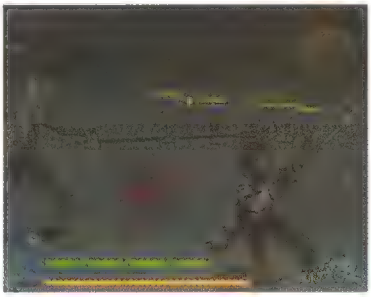
B・キングは高い耐久力と広い攻撃範囲を持つ強敵なので、戦いを邪魔されないよう、まずは、ザコを片づけて。ここでザコを倒しておくのは、B・キングと戦うためのスペースを得るためなので、倒すのは収容所の東面にいる敵だけでかまわない。スペース確保後は、B・キングへ全力を尽くそう。



↑初期配置のターゲットをあえて1体残しておき、看守を出現させる前に、収容所東側にいるS・ポーンやS・ルークなどをきれいに倒しておくといい。これで看守との戦いを、周囲のザコに邪魔されることなく相手にすることができるようになるのだ。

A 多彩な攻めの手段が勝利を掴む
VS. S・ルーク

長槍を持つ歩兵「ルーク」。耐久力が高く、攻撃をよく防御するので、なかなか倒しづらい敵だ。しかも、1部隊の人数が多いため、囲まれて全方向から攻撃を受けることも。ただし、動作がやや遅く、攻撃頻度も少ないという欠点もある。全方位に攻撃が及ぶフィニッシュブローや、攻撃範囲の広い武器などで対応していこう。

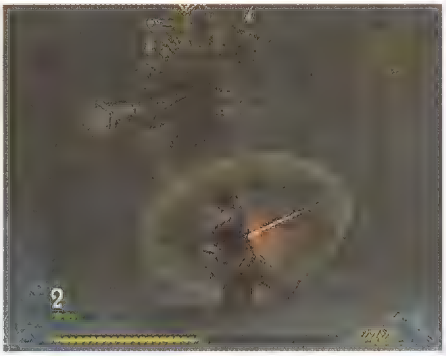

↑ルークは槍のリーチが厄介。普通なら当たらない距離からでも、鋭い穂先が襲ってくる。

基本戦術 敵のHPをドラゴンで奪う

収容所周辺は多くの敵が密集しているため、迂闊に飛び込めばあっという間に体力が削られてしまうこともある。幸い、このミッションに配置されているアーチャーはあまり多くない。カイムで戦う前にドラゴンで敵の数を減らしておけば、難易度もグッと下がるだろう。左ページのマップでアーチャーの配置を確認しながらドラゴンで敵の数を減らし、アーチャーが配置されている場所では地上戦を挑もう。危険も少なく、敵を殲滅するのも楽に行えるはずだ。

A 強敵はダウンさせて反撃を阻止する
VS. B・キング／アーチャー

キングが出現したら、まずは一緒に現れる邪魔者、アーチャーをすべて倒しておく必要がある。キングと戦うのはそれからでも遅くはない。キングは耐久力が高い上に、はじき飛ばし効果を持った強力な攻撃も放ってくる。攻撃準備のときに隙があるが、出現する3体を同時に相手にするとなると、すべてかわすのは難しいだろう。「骨砕き」や「亡国の礎」などではじき飛ばし、まずは1体だけをほかから引き離そう。これらの武器は当たると必ず敵をはじき飛ばすため、反撃を気にする必要もなくなる。はじき飛ばしては追いかけ再び攻撃——という作戦を繰り返していけば、ほかの敵から離れた位置に移動させ、1対1の勝負に持ち込めるはずだ。後は、地道に体力を削っていこう。


↑コンボ1発目で敵をはじき飛ばす武器は、振りが遅く、リーチが短いものが多い。確実に攻撃をヒットさせるためにも、壁際に追いつめてしまおう。

リカバリー地帯
スフィアを出すためにもポーンを残しておこう

キングはなかなか手強い敵だ。油断していると、どんどん体力を削られてしまう。そこで、いざというときチェーンで体力を回復できるスフィアを出現させられるように、弱い敵を残しておくといいだろう。HP残量が少ないときにS・ルークと戦うのは少し怖いので、残しておくのは、収容所南面と北東にいるS・ポーンがお勧めだ。

EXTRA情報 高低差に注意しよう

この章の主戦場である砂漠。その荒れ果てた大地には、起伏の激しい大きな砂丘が続く。「カイムの剣」や「賢者の意志」など直線的に弾を飛ばす類の魔法を使うときは、この様な起伏にも注意を払う必要がある。直線的に進んだ魔法が障害物に当たり消滅してしまうからだ。各魔法の軌道と自分の周囲の地形を確認した上での使用が必要となる。


↑「涅槃の短剣」の魔法は敵を追尾するが、障害物に当たると消滅してしまう。使う場合は障害物が少なく、開けた方向に向かって撃つようにしたい。



ガーゴイル部隊を倒し活路を見いだせ！

第三章 第5節

砂漠の神殿の封印を破壊しようと、帝国軍の大部隊が動き出した。神殿に急いだカイムは、上空で帝国空中部隊と対峙する。

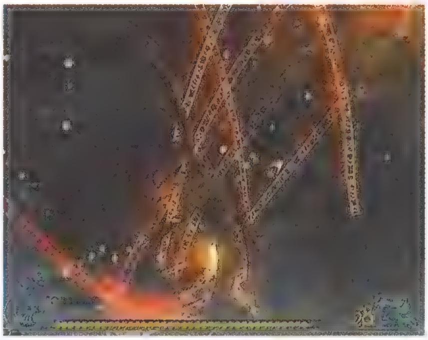
敵の数 177体

帝国の雑魚どもを葬り去り聖地を魔の手から救え！

▼月の砂漠上空周辺



1	ガーゴイル×1　S・ガーゴイルキューブ×27
2	ガーゴイル×1　S・ガーゴイルキューブ×8 C・ガーゴイルキューブ×32
3	ガーゴイル×1　S・ガーゴイルキューブ×8 ガーゴイルキューブ×32
4	ガーゴイル×3　C・ガーゴイルキューブ×32 ガーゴイルキューブ×32



←敵の数が多いので、殲滅させるのも一苦労。ロックオン攻撃でMPを溜めて、大魔法攻撃で一掃してしまおう。

基本戦術 3種類の敵を把握する

このミッションに登場する敵は、ガーゴイルとガーゴイルキューブ、または、ガーゴイルとC・ガーゴイルキューブの組み合わせで出現する。どれも同じガーゴイルだが、動きや特性はまったく違う。特に注意すべきなのが、C・ガーゴイルキューブだ。この敵は、動かないガーゴイルCubeと違って近づくと体当たり攻撃をしてくる。スライドや旋回でかわすことはできるが、その場合、ほとんどがこちらの背後に抜けていってしまうため、視界から消えてしまい、すぐに反撃を行うことができないのだ。特に集団に囲まれると非常に危険なので、一部だけを集団から引き離し、少数を相手にしていくようにしよう。

【クリア条件】

ガーゴイル部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

ガーゴイル	P.391	S・ガーゴイルキューブ — P.391
ガーゴイルキューブ	P.391	
C・ガーゴイルキューブ	P.391	

A キューブ群から距離を取りつつ攻撃を加える

VS. ガーゴイル／S・ガーゴイルキューブ

敵の配置はガーゴイルがやや前方に突出した陣形。このガーゴイルを倒さずに後方のS・ガーゴイルキューブへ突撃すると、双方に挟まれることになり、無数の誘導弾から狙われる危険性が高い。まずはガーゴイルから先に倒すことが重要だ。もし、最初の接近で倒すことができなかった場合も、そのままS・ガーゴイルキューブの群に突っ込むのは避けよう。旋回して距離を取り、S・ガーゴイルキューブの攻撃が届かないところから再度、ガーゴイルに攻撃しよう。ガーゴイルさえ倒せば、後に残るのはS・ガーゴイルキューブのみ。こちらは移動しないので、周辺を飛びつつ外周部から倒していけば難なく倒せる。魔法攻撃を使えば一掃できるが、後々のことを考えてMPを温存してもいいだろう。

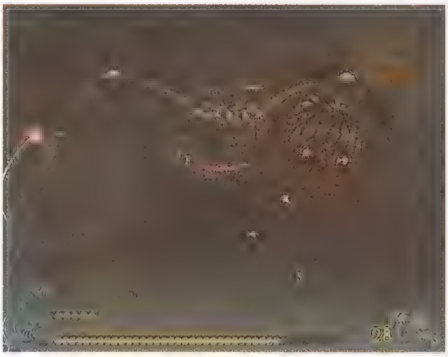


⬆隊列を組むガーゴイルキューブの撃退方法は、外周から削るように倒していくこと。特にほかの敵が一緒に出現するのなら、編隊の中央に突入するのは避けよう。

B 1体ずつおびき寄せて撃退

VS. ガーゴイル／C・ガーゴイルキューブ／S・ガーゴイルキューブ

ある程度近づくと攻撃をしかけてくるC・ガーゴイルキューブ。この敵の嫌な点は、高速飛翔からの突撃。この突撃をかわしているうちに背後に回られたり、集団に取り囲まれたりと、ピンチに陥ってしまうことも多いだろう。だがC・ガーゴイルキューブは、一緒に登場するガーゴイルを倒すと、同時に全滅する。そこで、最初は深追いせずC・ガーゴイルキューブとの距離をキープしながら、ガーゴイルを倒してしまおう。Point Aと同様の手順で、旋回を活用しながら撃破するのがベストだろう。ガーゴイルを全滅させたら、今度はS・ガーゴイルキューブが相手となる。ここでは8体しか登場しないので、離れた位置からロックオン攻撃を繰り返していれば、楽に倒せるだろう。

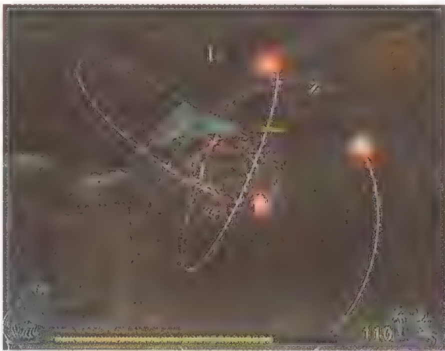


⬆C・ガーゴイルキューブの突撃が届く有効範囲は、それほど広くはない。背後から攻撃されたなら、加速で楽に振り切ることが可能なほどだ。

C 1部隊の1体ずつを順番に仕留める

VS. ガーゴイル／C・ガーゴイルキューブ／ガーゴイルキューブ

ここで配置される敵は、ガーゴイル3体、C・ガーゴイルキューブ32体、ガーゴイルキューブ32体と本ミッション中でも群を抜いて多い。不用意に近づけば猛攻にさらされることは間違いないだろう。できればこの時点までにMPを溜めておき一気に殲滅したい。もし、手前で使ってしまった場合は、まず最初に攻撃するのは、やはり手前に配置されたガーゴイルからだ。近づき過ぎてC・ガーゴイルキューブが反応しないよう遠距離から攻撃、1体ずつ確実に仕留めていこう。ガーゴイルをすべて倒せば、C・ガーゴイルキューブも全滅するので、残るガーゴイルキューブに専念できる。突進してくるガーゴイルキューブをスライドで回避しながら、ロックオン攻撃で徐々に数を減らしていこう。



⬆とにもかくにも、まずはガーゴイルを引き離して倒すことから始めよう。多少面倒でも、ここは慎重に事を運んでいかなければイタイ目に合う。

地上戦

第三章 第6節

封印の破壊を阻止せよ！

神殿の周囲は帝国軍に囲まれていた。封印を守るため、砂漠を駆け抜けるカイムは、多勢を前に怯むことなく挑む。

敵の数
560体

Act 1 神聖な場所を汚す奴を生かして帰すな！



【クリア条件】
ターゲット（S・ポーン、S・ルーク、C・クィーン）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
S・ルーク	P.380
S・クィーン	P.378
C・クィーン	P.379

【宝箱&シャドウ】
スフィア（大）

Act 2 弓兵援護部隊出現！すぐさま斬り倒せ！



【クリア条件】
ターゲット（アーチャー）の全滅

【出現する敵】

B・ポーン	P.378
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】
なし

Act 3 封印を攻撃させるな！増援部隊を迎撃せよ！



【クリア条件】
ターゲット（C・クィーン）の全滅

【出現する敵】

S・クィーン	P.378
C・クィーン	P.379

【宝箱&シャドウ】
なし

基本戦術 ドラゴンで敵の数を減らしておこう

次から次に出現する増援部隊は、数こそ多いものの空中への攻撃手段がない。ドラゴンで接近すれば攻撃を受けることもなく安全だ。ただし、C・クィーンをファイヤーボールで攻撃すると反射され、手痛い反撃を受けてしまう。攻撃するときはS・クィーンのみを狙い撃つようにして、C・クィーンは地上戦で倒すようにしよう。

A 階段上での戦いは避ける
VS. C・クィーン

神殿の四方にある階段には、C・クィーンが配置されている。階段で武器を振ると高低差によって外れてしまう場合があるので、平らな場所で戦うようにしたい。神殿の周囲に配置されている敵を先に倒しておけば囲まれる心配がなくなるので、一層安全に戦えるようになる。



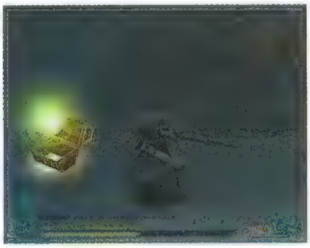
←クィーンの攻撃は、最大3回までヒットする。初撃は確実に回避しよう。

基本戦術 ドラゴンを使って長距離を移動する

収容所と神殿はかなり距離が離れているため、地上を突っ切ろうとしても時間がかかり、また敵に邪魔されて思わぬダメージを負いかねない。ここでは、移動にドラゴンを使うといいだろう。途中にアーチャーを含む部隊が配置されているが、加速を使いながら頭上を飛び越えれば、ノーダメージで突破することが可能だ。もし、アーチャーに撃ち落とされてしまった場合は、地上戦で素早く倒してしまおう。

A 歩兵は無視して弓兵を倒そう
VS. B・ポーン／アーチャー

ここでのターゲットは、崖上のアーチャーだけ。耐久力が高く、防御を多用するB・ポーンの部隊は、倒すメリットがないので放っておこう。B・ポーンの部隊を避けながら、崖上の弓兵部隊を攻撃だ。突破に手間取らず、奥まで進んでしまえば、B・ポーンたちも追ってこないだろう。



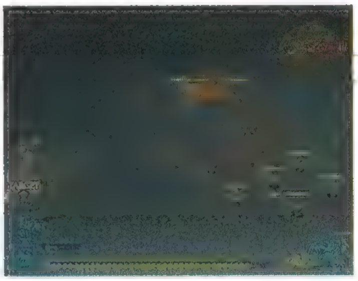
←崖の入口にある岩の陰には、スフィアの入った宝箱が置いてある。ピンチで入手だ。

基本戦術 ダッシュ突きでアーチャー撃破

崖の上では多数のアーチャーと戦うため、素早く倒していかなければ四方八方から矢を受けることになる。ダッシュ突きで相手の出鼻をくじき、攻撃力の高い「亡国の礎」や「カイムの剣」といったMP消費が少ない武器での魔法攻撃で片づけよう。また、アーチャーに挑む前にドラゴンのMPを溜めておいて、ドラゴンブレスで一掃するのも効果的な作戦だ。

A 動き回って指揮官だけを狙う
VS. S・クィーン／C・クィーン

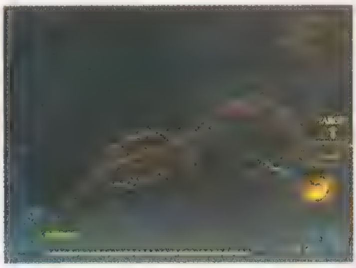
増援の敵部隊は楕円形に陣を組み、密集隊形を取って登場する。ターゲットのC・クィーンは、円陣の外縁に配置されているので、普通に突撃してもさほど苦もなく攻撃の届くところまで近づける。だが、ここで倒すのに手間取り戦闘が長引くと、周囲にいるS・クィーンが集まってきてしまう。これらを同時に相手をするのは危険なので、ここではS・クィーンの行動範囲に入らないよう注意しながらC・クィーンだけを誘導し、集団から引き離して倒していこう。また、アーチャーがいないのでドラゴンで一掃できる……と考えるのは早計だ。C・クィーンはドラゴンの攻撃を反射するので手痛い反撃を食らうだろう。



←あえてドラゴンで挑む場合は、反射攻撃が来た瞬間にすぐにスライドを行おう。タイミングが合えば、かわすことも可能だ。

バトル指南
階段にいる敵もブレスで攻撃可能

神殿は、ドラゴンが入れないエリアになっているので地上戦で挑むことになる。しかし、階段にいる敵に関しては攻撃が届き、ダメージを与えることが可能だ。戦いづらい階段での戦闘は避け、ドラゴンの攻撃で倒してしまうのも手だろう。



地上戦

第三章 第8節

世界の封印を守れ！

封印が解かれれば、女神に多大な負担がかかる。封印解放を目論む帝国兵撃退のため、カイムは神殿へ走る。

敵の数
382体

Act 1 封印に引き寄せられる亡霊レイスを撃退せよ！



【クリア条件】

ターゲット（レイス）の全滅

【出現する敵】

S・ビショップ	P.379
レイス	P.385

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

Act 2 神殿周囲の敵を全滅させ封印の安全を確保しろ！



【クリア条件】

神殿近辺に出現したターゲット（B・クィーン）の全滅

【出現する敵】

C・クィーン	P.378
B・クィーン	P.379

【宝箱&シャドウ】

なし

Act 3 帝国軍の指揮官が出現1人残らず倒せ！



【クリア条件】

ターゲット（B・キング）の全滅後、祭壇に到達

【出現する敵】

B・キング	P.381

【宝箱&シャドウ】

なし

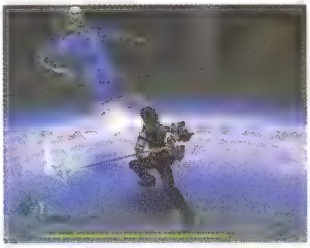
基本戦術 宝箱はピンチになってから開ける

ポーン系が出現しないこのミッションでは、ノーダメージで回復スフィアを敵から出すのは難しい。ここは、ドラゴンなどをうまく使い、受けるダメージを抑えていくようにしよう。もし、瀕死になったら、神殿の近くにスフィアが入っている宝箱がある。先に取ってしまわず、ピンチに陥ってから回収するようにしておこう。

A ダッシュ突きで一網打尽

VS. レイス

帝国軍が操る悪霊「レイス」は移動スピードが遅く、攻撃範囲も狭い。まずは近づいて地上に出現させよう。その後、カイムを祭壇の外縁をなぞるように走らせダッシュ状態にする。敵は中心に集まってくるので、頃合いを見てダッシュ突きを放てば、楽に敵を一掃できるのだ。



←レーターに反応はあるものの、レイスはその近くまで接近しないと出現しない。

基本戦術 攻撃力の高い武器で短期決戦

レイスとは狭い神殿の上で戦うこととなる。また、いくら攻撃を当ててもダウンすることがないので、攻撃間隔の遅い武器を使っていては攻撃する前に反撃されることもある。なるべく攻撃力が高く、攻撃間隔の短い武器を装備して効率よく倒していこう。また、レイスはこちらがゆっくり移動すれば攻撃してこない。反撃もできない状況に追い込まれたら、動きを止めて様子を見るのもいいだろう。

基本戦術 カイムとドラゴンを使い分けよう

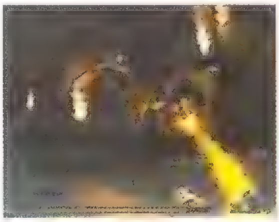
ここで戦う敵は、手強い上に数が多い。幸いアーチャーがいないので、ドラゴンを活用するのがお勧めだ。このとき、無理にドラゴンで敵を全滅させなくても、ある程度のダメージを与えておくだけで白兵戦に切り替えたときが楽になる。

また、神殿の西側には魔法を反射するC・クィーンが集まっている。ここではドラゴンを使うと反撃攻撃を受けるので、白兵戦中心で倒していこう。

A ドラゴンの攻撃でHPを奪う

VS. B・クィーン／S・ビショップ

クィーンやビショップは攻撃範囲が広く、1撃、2撃では倒せない耐久力を持っている。これらの敵が神殿のまわりにひしめいているので、まともに白兵戦で戦うと苦戦は必至。神殿の周囲にはアーチャーが配置されていないので、ここはドラゴンに乗って戦おう。ある程度ダメージを与え、数を減らしてから白兵戦に切り替える作戦でもいい。

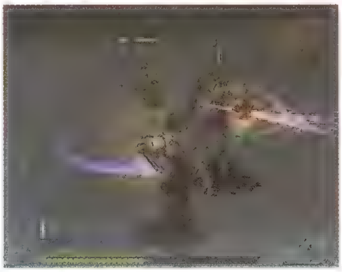


←ドラゴンでS・ビショップを先に倒す。B・クィーンのHPも奪える。

A まわりに気を配りつつ、指揮官を弾き飛ばす

VS. B・キング／アーチャー

B・キングは、隙のない攻撃を連続で行う難敵だ。攻撃の手を休めると防戦一方となり、ほかの敵に背後へ回り込まれる可能性も高くなる。そんな状態に陥らないように、攻撃するときはフィニッシュブローや魔法攻撃を多用してダウンさせ、反撃の暇を与えないようにするといい。



←B・キングと戦う前に、アーチャーを先に倒しておけばグッと楽になる。

シナリオ分岐 アリオーシュの心の闇が語られる

この地上戦を20分以内にクリアすると第九節へと進み、牢獄襲撃へと続いていく追加シナリオに分岐するのだ。ここでは契約者アリオーシュが登場し、第十五節までクリアすると、彼女が仲間になる。なお、契約者は、1ミッションに1人しか召還できないので、レオナールがいる場合、これ以降どちらを使うか選択することになる。

➡第9節	20分以内にクリアできなかった。アリオーシュが仲間にいる。
➡第九節	20分以内にクリアできた。アリオーシュが仲間にいない。



←炎と水を炸裂させるアリオーシュの召喚攻撃。2段構えの攻撃は威力も申し分ない。

空中戦

“声”の導きに従い、牢獄を目指せ

第三章 第十節

かすかな“声”を頼りに砂漠地帯を進むカイムたちは、帝国軍によって呼び寄せられた悪霊たちに遭遇する――。

敵の数 86体

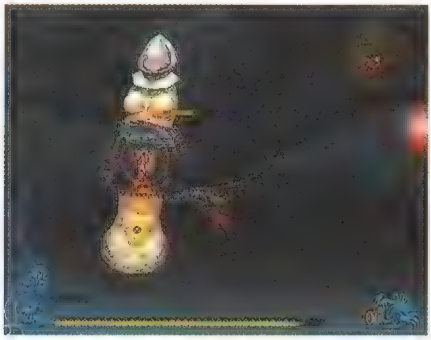
Sky Act

彷徨える亡霊どもをドラゴンの炎で浄化しろ！

▼月の砂漠上空周辺



1	ゴースト×6　S・ガーゴイルキューブ×27
2	スペクター×1
3	ゴースト×6　ガーゴイルキューブ×32
4	スペクター×2　ゴースト×12



←闇夜の空が戦場なだけに、敵の姿はやや見づらい。ロックオンカーソルとレーダーを頼りに、位置を確認しよう。

基本戦術 攻撃より回避が優先

この第十節には、ゴーストやスペクターのように特殊な能力を持つ敵が多く登場する。これらの敵は、こちらの攻撃を完全に防いでしまう難敵だ。そのため、従来の戦法をなぞるような単純な攻撃では、なかなかダメージを与えらない。むしろ、敵の攻撃でこちらのHPが削られていく、という悪いパターンに陥りやすい。

だが、攻撃のチャンスは必ず訪れる。そのチャンスを生み出すためにも、敵に近付かなければならない。チャンスを待つ間はこちらの攻撃は封印して、ひたすら敵の攻撃を避けてダメージを受けないよう、回避に専念すべきだ。スライド、加速、旋回、上下の動きなど、さまざまな要素を的確に組み合わせることで、より避けにくくなっている敵の攻撃に対応できるはず。そして、敵が弱点をさらけ出した一瞬のチャンスを必ずものにして、反撃に転じ、一気に倒してしまおう。

【クリア条件】

悪霊たちの全滅

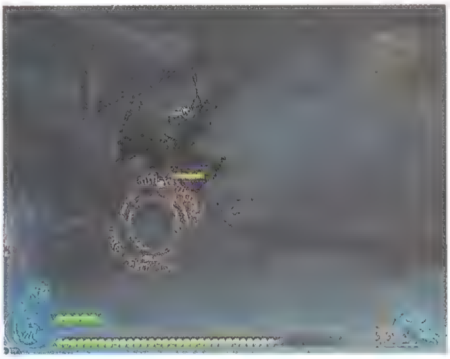
【出現する敵】

ガーゴイルキューブ――P.391
S・ガーゴイルキューブ――P.391
ゴースト――P.393
スペクター――P.393

A 鎌を投げる攻撃の隙を突こう
VS. スペクター

この第十節で初登場となる、死神を連想させるモンスター「スペクター」は、持っている鎌を振り回し、こちらの攻撃をすべて弾いてしまうという、非常に危険な能力を持っている。これは魔法攻撃であっても同様だ。ダメージを与える唯一の方法は、スペクターが鎌をブーメランのように投げる攻撃を行い、鎌を防御に使えなくなったその瞬間だけ。鎌を投げたところを狙って、攻撃を撃ち込むしかない。

倒すための具体的な行動としては、まず、相手を早めにロックオンで捉えておく。スペクターが鎌を振り回し始めたら鎌を投げる合図なので、鎌が手を離れた瞬間を狙って炎を撃ち込んでいくのだ。ただし、一撃で倒すことは難しいので、通常攻撃での追い打ちをかけ、確実に倒すようにしよう。



↑スペクターは接近すると鎌で斬りつけてくるので、あまり近づきすぎるのも危険。もし、近づいてきたら急降下などでこちらから距離を取ろう。

B ゴーストは、核が現れたところを通常攻撃で狙う
VS. ゴースト／ガーゴイルキューブ

ここで戦う、石像のような外見のモンスター「ゴースト」は、ガーゴイルキューブの周囲に配置されている。ガーゴイルキューブを効率よく倒すためには、まずゴーストを全滅させたい。しかし、ゴーストは攻撃の前後にだけ姿を現す核の部分を狙い撃たなければ、ダメージを与えることはできない。大魔法攻撃も効かないので、ムダ撃ちは控えよう。間合いを計りながら少しずつ近づいていき、ゴーストの核が現れるのを待って、通常攻撃で仕留めよう。もちろん、相手の攻撃はスライドなどでしっかり回避するのを忘れずに。

ゴーストを倒せば、後に残るのはガーゴイルキューブだけだ。これまでのステージでのセオリーに従い、少数ずつ集団から引き離して倒すパターンを繰り返せばOKだ。



↑ゴーストが核をさらけ出している時間は意外と短い。ロックオンは1体に集中させて、核を見せた瞬間に攻撃しよう。隙を逃さず、確実に撃破したいところだ。

C スペクターは誘い出して撃破しよう
VS. スペクター／ゴースト

この場面では、スペクターとゴーストという、一筋縄では倒せない敵が同時に出現する。当然、まとめて相手にすればこちらが撃墜されかねないので、まずは、前に出ているスペクターをゴーストの攻撃が届かない場所まで引き離し、先に倒してしまおう。しかし、ゴーストから引き離したとしても、スペクターは2体いるので安心はできない。なるべく両方とも視界に入れるようにして攻撃を警戒しつつ、どちらか片方に狙いを定めて攻撃を集中させる。2体同時に撃破は難しいので、1体ずつ確実に倒そう。

スペクターを倒したら、次はゴーストだ。数は多いが、耐久力の低い敵なので、集団の外側から少しずつ近づき、核が露出したものから素早く破壊していくといい。



↑スペクターがなかなか鎌を投げてこない場合もある。ロックオンを維持したまま、うまく間合いを調整して回避に専念。鎌を投げた一瞬を逃さないようにしよう

空中戦

第三章 第1節

帝国軍を蹴散らし“声”の主を捜せ！

“声” を追って砂漠の牢獄へとたどり着いたカイム。しかし、牢獄の上空には帝国のモンスター部隊が配されていた。

敵の数 31体

帝国に操られし竜を地獄に送り“声”の元へ急げ！

▼月の砂漠上空周辺



1	E・ドラゴン×6
2	空中兵器（小）×6
3	空中兵器（小）×4　E・ドラゴン×3
4	空中兵器（大）×1　E・ドラゴン×6
5	空中兵器（小）×4　空中兵器（大）×1



←メインストーリーでは、この戦闘で初登場となるドラゴン。しかしその強さは、レッドドラゴンに遠く及ばない

基本戦術　厄介な帝国軍のドラゴン

帝国側のドラゴンの攻撃は、カイムの乗っているレッドドラゴンと同様、ファイヤーボールと追尾弾ブレスの2種類を使い分けてくる。ファイヤーボールは視認しやすく、速度も遅いので簡単に回避できる。しかし、追尾弾の方は若干の注意が必要だ。幸いにも、帝国軍のドラゴンが放つロックオン攻撃は、レッドドラゴンよりもスピードや誘導性が劣っている。ある程度引きつけてからスライドしたり、上下左右への加速移動によって十分に回避可能だ。ただし、実は追尾弾はここからが厄介。ブレスが画面に残っている時間がかなり長いため、一度避けても再び舞い戻ってくることもあるのだ。レーダーで確認したり、一気に長距離を移動するなどして、完全に引き離すまでは気を抜くことができない。回避する際は、ギリギリまで引きつけてからスライドなどでかわそう。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（小）	P.390
空中兵器（大）	P.390
E・ドラゴン	P.393

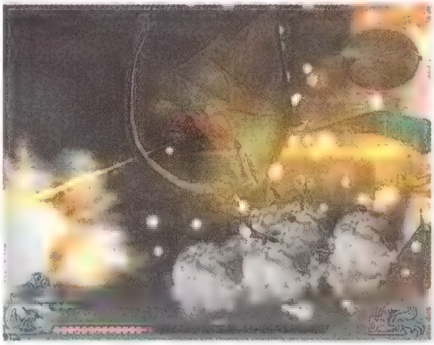
A ドラゴン戦では攻め込みすぎない

VS. E・ドラゴン

ミッション開始直後、いきなり6体の敵ドラゴンとの戦闘が始まる。なるべく1体ずつ戦いたいが、ドラゴンは積極的にこちらを追ってくるので、なかなかそうも1対1には持ち込めない。そこで、お勧めしたいのがミッション開始と同時の反転。そう、いきなり敵から遠ざかるのだ。それでも相手はこちらを追ってくるが、陣形は1列。もう一度反転して待ち構え、ロックオン攻撃で1体ずつ迎撃しよう。また、この時追ってくるのは6体のうちの4体だけ。同時に相手にする敵の数を抑えるのにも有効だ。



⬆ドラゴンの動きは、レッドドラゴンに比べてゆったりしている。ファイヤーボールも命中しやすいので、接近戦もいいだろう。



⬆闇夜に浮かぶドラゴンのブレスは、遠くからでも一目でわかる。距離が離れていれば、余裕で回避することができる。

B ドラゴンをおびき寄せて撃墜する

VS. E・ドラゴン／空中兵器（大）

ドラゴン6体と空中兵器（大）が登場する激しいエリア。最初、ドラゴンは空中兵器の下で動かないが、縄張りに入ると、こちらを狙ってくる。ただし、かなり近くまでいかないと反応しないので、慎重に接近し、動かないうちにファイヤーボールでドラゴンを1〜2体は倒しておきたい。残ったドラゴンがこちらを攻撃し始めたら、反転して空中兵器から引き離し、1体ずつ攻撃を集中させて倒していく。すべてのドラゴンを倒し終えたら、溜まったMPを使って空中兵器（大）を破壊してしまおう。



⬆端のドラゴンから攻めていくと、一度に動き出さなくて好都合だ。あとは端から順番におびき出して、各個撃破を行おう。

EXTRA情報 空に浮かぶ白い波紋

ドラゴンに跨って戦闘を繰り広げる空中マップ。かなり広大ではあるが、どこまでも自由に飛んでいけるほど、無限に広がっているわけではない。では、端まで行くとどうなるのか？

実は、そこには目に見えない境界線があるのだ。ドラゴンがぶつかると波紋が発生するので、それとわかるようになっている。場合によっては、この境界線に近い場所で戦闘になることもある。敵によっては、その境界線の奥から攻撃してくるズルイ敵も……。

境界線だと知らずに敵の攻撃を何度も受けてしまうことがないように、あまり端まで近付かず、敵をうまくおびき寄せるテクニックを身につけておきたいところだ。



⬆見えない壁にあたると、白い波紋が浮かび上がる。そこが境界線なのだ。

地上戦

第三章

"声"の主を救出せよ！

届く"声"は帝国軍の牢獄から響く女エルフのもの。救出のため、周囲の兵士を一掃しなければならない！

敵の数
563体

Act 1 帝国兵を一掃し"声"の主を探せ！



【クリア条件】
ターゲット（C・キング）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・キング	P.380
アーチャー	P.382
ワーカー（石弓）	P.383

【宝箱&シャドウ】
- スフィア（大）
- キング系

出現条件
初期配置。近付くと出現する

Act 2 "声"の方向に道がある。邪魔する帝国兵を倒せ！



【クリア条件】
ターゲット（C・キング）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・キング	P.380

【宝箱&シャドウ】
なし

Act 3 敵を殲滅し牢獄へ急げ！



【クリア条件】
ターゲット（B・キング、及びC・キング）の全滅後、牢獄に到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
S・ビショップ	P.379
C・キング	P.380
B・キング	P.381
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】
- 赤の旋風

出現条件
牢獄西の洞窟に援軍と一緒に出現するB・キングを撃破する

基本戦術 「急がば回れ」が接近時のポイント

峠を抜けた後、一直線に牢獄へ向かおうとすると、正面遠方にある石弓から一方的に攻撃されることになる。ドラゴンを使っても石弓は襲ってくるので、多少遠回りになってしまうが、左右に大きく迂回しながら進むようにしよう。

A 背後に回られないように立ち回る

VS. C・キング／S・ポーン／アーチャー

ポーンやアーチャーを基本戦術に基づいて片づけた後、残るは2体のC・キングのみ。キングは体力が多く長期戦になりやすいので、囲まれてしまいがちだ。正面にいない敵に対しては、全周囲に効果が及ぶフィニッシュブローではじき飛ばし、攻撃を封じ込めよう。また、攻撃を狙うときは1体に絞って確実に倒すことを心がけたい。



←ハンマー系の武器で1体だけを引き離すのは、強敵と戦うときのセオリーだ。

基本戦術 高い威力の武器で一刀両断

C・キングの周囲にいるポーンやアーチャーは、配置が近いため、キングのみを狙って倒すというのが難しい。ここでは、まずザコを一掃する必要があるだろう。このとき、あまり時間がかかるとキングまで寄ってきてしまうので、威力の高い武器で素早く倒したい。ただし、ドラゴンで一掃しようとするとC・キングの反撃攻撃でダメージを受けてしまう可能性が高い。反撃攻撃をかわすのは難しいので、地上戦で片づけよう。

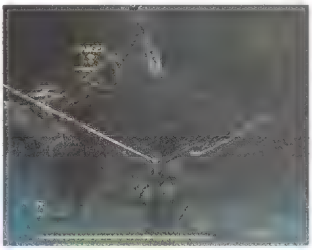
基本戦術 アーチャー撃破は最優先事項

渓谷の出口付近には、アーチャーが多数配置されている。渓谷付近は左右に逃げ場がないので、ターゲットであるC・キングと戦うときに攻撃されると一方的にダメージを受けることもある。C・キングと戦闘に入る前に先へ進み、ダッシュ突きなどを多用してアーチャーを優先的に始末しておこう。ダッシュ突きを行うのに距離が足りない場合は、壁に向かう方法（P.81）を活用してもいいだろう。

A 壁に追い込んで反撃を封じる

VS. C・キング／アーチャー

この場面では、狭い谷間で2体のC・キングと戦うことになる。分断するのは難しいので、反撃を受けないようフィニッシュブローなどを使用してはじき飛ばしつつ、ダメージを与えていこう。このとき、壁に向かってはじき飛ばすと敵との距離が離れないため、隙なく戦うことができる。



←必ず敵をはじき飛ばせる、斧ならではの効果だ。

A B・キングと1対1で戦う

VS. B・キング／S・ポーン／アーチャー

牢獄近辺にいるターゲットのB・キングは、施設を囲むように1対ずつ配置されている。キング同士は、ある程度離れているので、1体ずつ各個撃破することが可能だ。もし、隣のキングが寄ってきた場合は、一度距離を取り、敵がもとの配置に戻ってから攻撃すれば、危険を冒さずにすむ。B・キングは強敵なので、1対1の状況を維持しよう。



←まわりのザコを倒してから決めれば、さらに難易度が下がる。

B はじき飛ばして戦闘エリアを確保

VS. C・キング／S・ビショップ

ここで戦う相手は、C・キングとS・ビショップの集団。狭いスペースに密集しているため、キングだけ狙おうとしても、すぐにビショップも集まってきてしまう。そこで、集まってきた敵は、まずフィニッシュブローではじき飛ばし、敵の密度を薄くしてしまおう。S・ビショップが転がっているうちにトドメを刺せば、C・キングとの対戦も楽になるだろう。



←ドラゴンでS・ビショップを倒す場合は、C・キングへの攻撃は厳禁。

第三章 邂逅

道を分かちし者と新たに出会いし者。その出会いと別れがもたらす運命の結末を、彼らはまだ知らない……。

Story

捕虜収容所急襲！

第1節

砂漠地帯にたどり着いたカイムは、フリアエとの再会を果たす。しかし、イウヴァルトと神官長ヴェルドレは、帝国軍に捕らえられていた……。自分が原因で2人が捕まったことに気を落とすフリアエ。カイムは、そんな彼女を残し、2人が囚われていると思われる捕虜収容所へと向かった。

第2節

施設を強襲したカイムは、多くの連合軍兵士とともに、神官長ヴェルドレの救出に成功。一方その頃、別の牢獄へ移されたイウヴァルトは、「天使の教会」の司教と対面していた。彼の心を侵食していく司教の言葉。そしていつしか、イウヴァルトの瞳は赤く染まっていた……。

第3節

第4節

帝国の魔の手は砂漠の神殿へ

第5節

世界の安定を司る3つの封印と、女神に施された最終封印。そのすべてを破壊し、新たな世界を創造する——。帝国の恐るべき目的を知らされたカイムは、ヴェルドレの要請を受け、砂漠の封印を狙う帝国軍の制圧に向かった。神殿を取り囲む圧倒的な数の敵兵に対し、孤軍奮闘するカイム。しかし、帝国軍は悪霊の力までをも借りて封印へと迫る。砂漠の砂が多量の血を吸い、真紅に染まる頃、帝国軍は祭壇へたどり着いていた。契約者の力をもってしても猛攻を食い止めることはできず、封印は破壊されてしまったのである。

第6節

第7節

第8節

Pick Up

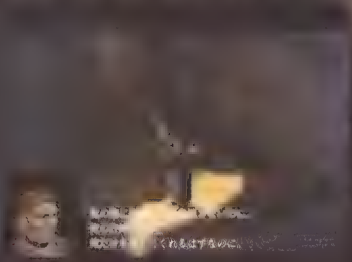
シナリオ分岐➡P.109

第四節

イベント

ヴェルドレ救出 [illegible]

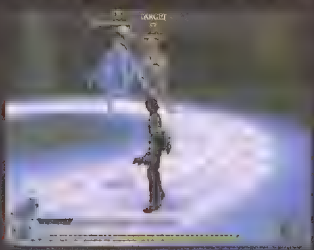
ヴェルドレがカイムによって救出された頃、イウヴァルトは、別の牢獄で「天使の教会」の司教と対面していた。フリアエへの想いと、カイムに対する劣等感を突かれた彼は、洗脳され、その瞳は真紅に染まってしまう……。



←信じる者の心の闇、それに付け込まれたとき、人は本当の心を失ってしまうのだろうか。

「あぁっ！ 封印が……封印が破られてしまった！」

蹂躙された神殿に、ヴェルドレの悲痛な叫びが響き渡る。とうとう破られてしまった砂漠の封印。封印が1つ破られるごとに、最終封印である女神への負荷も増していくらしい。世界はこのまま、破滅へと向かってしまうのか。



←帝国の魔の手は、ほかの2つの封印にも伸びているはず。その安否が気にかかるところだ。

残されたハープ

力及ばず、封印の防衛に失敗したカイムとヴェルドレは、フリアエのもとへと戻った。2人の無事に安堵する彼女だったが、同時にイウヴァルトの不在にも気付く。そんなフリアエに、カイムは、戦場で見つけたハープを無言で差し出した。持ち主を失ったハープが意味することは——。フリアエは、その場に崩れ落ちる。極上の陶器のように白い肌は、さらに血の気を失っていた……。

壊れた心を持つ新たな契約者

自らが起こしたある事件により、投獄されていた女エルフ、アリオーシュ。心を病んだ彼女の声が、牢獄内に響き渡る。様子を窺うため、彼女のいる牢獄に帝国兵が向かおうとしたそのとき、原因不明の爆発が牢獄を襲う。そして、アリオーシュが意識を取り戻したとき、彼女の目の前に炎と水の精霊が現れ、こう告げた。「死ぬのはまだ早い」と。

契約者のみが発し、受け取れる"声"を感じ取ったヴェルドレは、そこに危険な兆候を感じ取る。保護に向かうことになったカイムたちは、発信源である牢獄を発見。炎に包まれた施設の中で、契約者となったアリオーシュと出会う。孤独と混乱、狂気に蝕まれた暗く虚ろな目。「人間の優しさ」は彼女[illegible]るが、その心は救えない……。

第9節

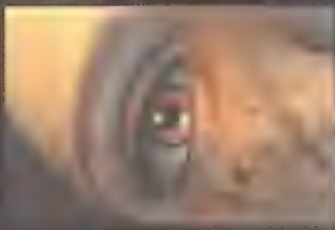
シナリオ分岐⇒P.119

第九節
第十節
第十一節
第十二節
第十三節
第十四節
第十五節

ムービー

炎と氷、混乱した心が呼び寄せた2つの精霊

牢獄を襲う突然の爆発。そして、彼女の前に現れた2体の精霊。彼らを呼び寄せたのは、自然とともに生きるエルフの力なのか、それとも、病み、混沌とした彼女の心なのだろうか。


死ぬにはまだ早いぞ。

←精霊の力を手に入れ、精霊に心かき乱されるアリオーシュ。しかし、彼女の心はもはや誰にも癒すことはできない……。

地上戦

契約者アリオーシュの[illegible]

混乱に支配された契約者アリオーシュとの出会い。周囲に子供がいないことを知ると彼女は突然、目の前のカイムに襲いかかる。彼女の行動は、明らかに常軌を逸しているようだ。



←力を手に入れたアリオーシュ。一行が保護しなければ、恐るべき殺人鬼となっていただろう。

竜騎士の武器庫

【[illegible]の剣】 P.312



[illegible]

[illegible]





第四章

背反

カ[illegible]前に立ちはだかるイウヴァ[illegible]
[illegible]に背反し、妬むゆ[illegible]く——。

第四章では、亜人と呼ばれる人間以外の帝国軍が行く手を阻む。さらに、登場人物たちの置かれている立場にも劇的な変化が訪れ、物語は風雲急を告げる。

第四章の流れ

第1節 イベント【イウヴァルトの告白】

黒き竜を駆ってイウヴァルトが現れる。契約者となった彼はカイムに対し、フリアエは自分が守ると言い放つ。その瞳には、友への憎悪が宿っていた。

第2節 ムービー【剣と誇り】

契約者同士の壮絶な戦いが始まる。ぶつかり合う力と力。やがて戦いに勝利したのは……。

第3節 イベント【聖と俗】

フリアエはイウヴァルトに連れ去られてしまった。後に残された2人の男たち。その心に宿った怒りと戸惑いが、彼らを新たな戦いへと駆り立てていく。

第4節 空中戦【残存の勢力】

帝国軍を発見したカイムは、怒りをぶつけるように戦いを挑む。

P.130

第5節 地上戦【暴力の広野】

荒野に集結した帝国の亜人兵。それを見たヴェルドレは、撃退を要請する。

P.132

分岐条件：仲間が全員いる
NO → 第6節
YES → 第六節

第6節 イベント【カイムの過去】

ドラゴンはカイムの過去を知った。それは、彼の両親がその目の前で、帝国のブラックドラゴンに虐殺されたというものだった

第7節 地上戦【禁断の地】

カイムとドラゴンは、逃走を始めた帝国亜人兵たちへの追撃戦を開始する。

P.134

第六節 イベント【セエレの妹】

妹を捜してと懇願するセエレ。彼の妹「マナ」はあそこで行方がわからなくなったと言う。そこには、天使の教会に関する手がかりもあるというが……。

分岐条件：谷へ行く
YES → セエレの祈へ
NO → 第7節へ

第8節 イベント【残る封印は……？】

フェアリーたちの断末魔を感じ取ったドラゴンは、3つの封印がすべて破られたと断じる。一行は、連れ去られたフリアエがいるであろう帝国領土へと向かう。

第9節 地上戦【石の声】

帝国領土への近道となる谷。そこは、巨大なE・ゴーレムによって守られていた。

P.136

分岐条件
・第9節を20分以内にクリア
・A路ENDを見ている
YES → 第十節
NO → 第五章

第十節 イベント【母との別れ】

母の愛を一心に受けていた少年、セエレ。谷の奥の隠れ里に、母を呼び続ける少年の声が木霊する。けれど、その言葉に反応するものは誰もいなかった——。

第十一節 ムービー【生存者】

帝国領土へ向かう一行は、その途中にある谷の奥の隠れ里に迷い込んだ。人の絶えたその里に響く足音。巨大なE・ゴーレムに守られた契約者セエレが現れた。

第十二節 イベント【セエレの友達】

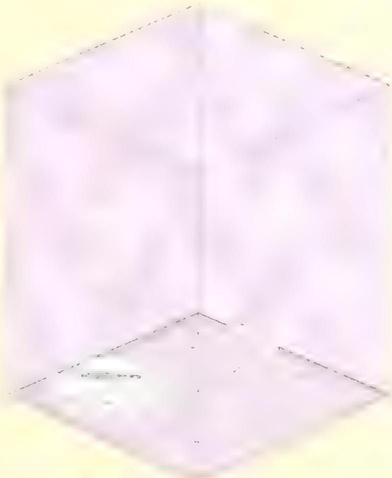
「時間」を代償に、E・ゴーレムの加護を受けたセエレ。カイムたちが天使の教会に向かうことを知ると、少年は同行する。そこに妹がいる、と告げて。

Battle Field 第四章 マップ解説

雪の荒野 上空

岩と雪の荒野を見渡せる雪原上空

第四章の舞台となる一帯の上空マップ。この地域には岩山と荒れた大地、白く染め上げられた雪原が広がり、厳しい環境を感じさせる。だが、中央付近には集落もあり、苛酷な環境であるにも関わらず人が生活しているようだ。東側に広がる、入り組んだ迷路のような特徴のある地形は「浸食された谷」とのことだが、それは南北にマップを縦断している大きな川の流れによって作られたものなのだろうか。あるいは、別の意味合いから名付けられたものなのか——残念ながら、それを知る術はない。



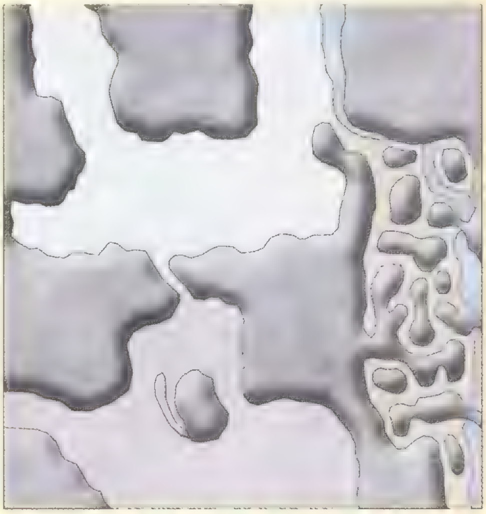
【使用ミッション】

第4節 ➡ P.130

雪の広野 石の隠れ家

迷路のような岩場を持つ雪原

第四章の地上マップ。中央にある細い峠道によって、南北2つの地域に分けられている。南には荒野が、北には一面の雪原が広がり、東にある複雑な地形の谷は、帝国領土への近道となっているようだ。なお、この谷間はドラゴンに乗って飛ぶことができるが、とにかく狭いため、一度地上に降りると、再びドラゴンに乗ることができないこともある。そのため、狭い通路での戦いは地上戦だけで切り抜ける覚悟をしておこう。



【使用ミッション】

第5節 ➡ P.132 第7節 ➡ P.134 第9節 ➡ P.136

シナリオ分岐 行方不明の妹を捜して

第四章からは、2つの条件を満たすことで、外伝シナリオ「セエレの祈」に進むことができる。その条件とは…1つはレオナール、アリオーシュ、セエレの3人全員が仲間にいること。これは、第六節へ進むための条件となる。もう1つは、第六節終了後、「谷へ行く。」を選択すること。これによって、セエレとゴーレムについてや、その妹についての情報が詰まった「セエレの祈」に進めるのだ。なお、このシナリオでは、カイムの新たな一面もわずかだが見られるので、ぜひ一度はその目で確認してほしい。

第5節	➡第6節	3人の仲間がそろっていない。
	➡第六節	3人の仲間がそろっている。
第六節	➡第7節	谷へ行かない。
	➡セエレの祈	谷へ行く。



⬆セエレは、自分の時間をゴーレムに差し出すことで契約者となった。それは、永遠に変わらず生きることにほかならない。

空中戦

第四章 第4節

裏切った友を追って帝国領土へ急げ！

帝国領へ向かうカイムの心には、怒りが渦巻いていた。そんな怒りのはけ口を与えるかのように、帝国空中部隊が出現する。

敵の数 57体

行く手を阻む上空部隊を全滅せよ！

▼雪の荒野上空周辺



1	空中兵器(小)×6
2	空中兵器(小)×3　空中兵器(大)×1
3	空中兵器(小)×8
4	空中兵器(小)×8　ガーゴイル×2
5	ガーゴイル×2　こうもり×10
6	E・ドラゴン×4　空中兵器(大)×1
地上	上空用砲台×12



←上空用砲台はミッションクリアの条件に含まれていないので、無理に破壊する必要はない。そのまま素通りしてもいいだろう。

基本戦術 上空用砲台は必要最小限を破壊

このミッションに配置されている上空用砲台は、全部で13本あるが、ターゲットとなる敵と戦う際に邪魔になるものは案外少ない。最初の空中兵器（小）6機の近くにある上空用砲台2本と、その次に出現する空中兵器（小）3機と空中兵器（大）1機の部隊の近くの、上空用砲台が2本くらいのものだろう。しかも、このマップは地表の隆起が激しく、それが上空用砲台の砲撃を遮ってくれていることが多いので、積極的に破壊して回る必要性は薄い。あえて破壊するなら、ドラゴンの経験値が欲しい場合が考えられる。その際は、最初の空中兵器を1機だけ残してから、ゆっくりと上空用砲台を撃破していけばリスクもすくなく済むだろう。

【クリア条件】

帝国空中部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器(小)	P.390	こうもり	P.391
空中兵器(大)	P.390	E・ドラゴン	P.393
ガーゴイル	P.391	上空用砲台	P.390

A ガーゴイルでMPをためよう

VS. ガーゴイル／こうもり

5番目に出現してくるのは、ガーゴイルとこうもりの組み合わせだ。この部隊は、ガーゴイルがかなり先行して飛んでくるので、それを先に撃破することになる。まずは、ガーゴイルを進行方向へと少し引き寄せよう。次いで、ガーゴイルが追尾弾発射後を狙うか、通常攻撃で強引に光球を消すなどで、2体を速やかに倒す。と、その後に遅れてこうもりがやってくるので、横一列になって飛んでいるところを、ロックオン攻撃で落としていけば、非常にスムーズにこの部隊を全滅させせることができるはずだ。



↑こうもりの数は非常に少ないので、魔法攻撃を使う必要はない。後に控えるE・ドラゴンなどの戦闘に備え、MPを温存してもいい。

B 向かってくるドラゴンを正面から迎撃

VS. 空中兵器(大)／E・ドラゴン

このミッションで最後に出現する敵が、空中兵器（大）1機と帝国の配下である「E・ドラゴン」4体の組み合わせだ。ドラゴンは初期位置から動き始めるまでが遅く、動いた後もまっすぐ飛んでくることが多い。接近しながら通常攻撃を連続して撃ち込んでいけば、2体前後はほとんど何もさせないまま倒すことができる。その後、残ったドラゴンをロックオン攻撃などで仕留め、護衛のいなくなった空中兵器も、多重ロックからの攻撃でこれまで同様に慎重かつ素早く破壊していけばいい。



↑ドラゴンを攻撃しつつ、空中兵器の真下に入って砲撃を防ごう。先に、戦い慣れた空中兵器から撃破してもいいだろう。

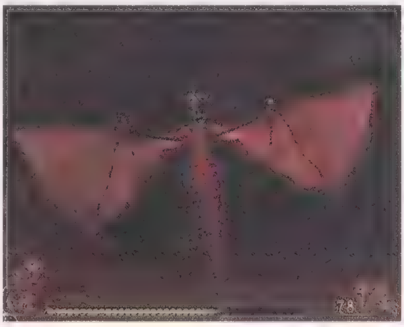
EXTRA情報 ドラゴンを使って地上戦を有利に進めよう

[窮境で敵を初期配置へと戻す]

ドラゴンを攻撃以外に活用する際、もし、遠距離移動時の乗り物としてしか考えていないとしたら、それはちょっともったいない話だ。

実は、地上戦で敵に囲まれ、無傷での脱出が難しい局面などにドラゴンに乗ることで、敵を初期配置のポイントに戻すことができるのだ。これは、一度に相手にする敵の数を絞りたい場合や、おびき寄せに失敗したときなどにも応用が利く。ただし、ドラゴンに乗降可能な場所であることが必須条件だ。

➡アンデッド系の敵は、出現地点から離れると地中に戻ってしまう。ドラゴンで倒すには、離れすぎないようにしよう。



[対魔法兵もブレスで殲滅]

ブレスで攻撃すると魔力を反射されてしまう対魔法兵は、飛び道具系の敵とともに地上戦でのドラゴンの天敵だ。しかし、ブレスを撃った直後にスライドを行えば、反射ブレスを避けることは可能なのだ。

しかも、反射されるブレスはアーチャーの弓や投石機の攻撃に比べてスピードが遅いので反応しやすい。タイミングがわかれば、ダメージは受けずにすむはず。ただし、対魔法兵はブレスに対する耐性が高く、倒しづらいことに変わりはない。

➡部隊のリーダーだけが対魔法兵の場合などには、有効な手段。邪魔なザコを一掃してしまおう。





第四章 第5節

亜人部隊を殲滅せよ！

帝国領へ続く道。そこでは、帝国軍が集結しつつある。カイムはためらうことなく、血塗られ得た刃を向けた。

敵の数
339体

ACT 1 帝国軍亜人部隊を発見。奴らを雪原に通すな！



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン、S・オーク）の全滅

【出現する敵】

ゴブリン	P.385
S・オーク	P.386
S・オーガ	P.386

【宝箱＆シャドウ】

- 日出国の魔刃
- スフィア（大）

出現条件　荒野中央にいるオーガ4体の全滅

ACT 2 ゴブリン部隊が進入した。合流する前に壊滅せよ！



【クリア条件】

ターゲット（ゴブリン、C・ゴブリン、S・オーク）の全滅

【出現する敵】

ゴブリン	P.385
C・ゴブリン	P.385
S・オーク	P.386
オーク戦車	P.387

【宝箱＆シャドウ】

なし

ACT 3 亜人部隊の指揮官が逃走 雪原に入る前に地獄に送れ！



【クリア条件】

ターゲット（トロル）の全滅

【出現する敵】

トロル	P.386

【宝箱＆シャドウ】

なし

基本戦術 安全な上空から攻撃しよう

トロルはなかなかの強敵だ。HPも高く、巨大な分銅を振り回し、離れていても攻撃を繰り出してくる。幸いなことに上空に向かって攻撃を行えないので、多少時間はかかっても、ある程度のダメージをドラゴンで与えてから倒すようにした方が安全だ。

A ゴブリンを倒しオークへ攻撃

VS. S・オーク／ゴブリン

ドラゴンでゴブリンを一掃できたら、次はS・オークの番だ。S・オークはゴブリンよりもHPが高いので、ドラゴンで倒すのは少し手間がかかる。こちらは地上戦で倒した方がいいだろう。カウンター攻撃を確実に防御することと、戦っているうちに複数のS・オークが合流しないようにすることに留意して倒していこう。また、事前にドラゴンでHPを減らしておいたり、ゴブリンでMPをためておくなど準備をしておけば万全だ。



←ドラゴンを使わない場合は、まず、動きの速いゴブリンの部隊を先に倒していこう

基本戦術 多数の敵はドラゴンで攻撃

初期配置の敵は、ゴブリンとS・オークの2種類。耐久力の低いゴブリンは簡単に倒せるので、まずはドラゴンで一掃してしまおう。弓兵などがいないので、ドラゴンに乗って攻撃すれば、ダメージを受けることなく殲滅できる。もちろん、MPが溜まり次第、ファイアーブレスも積極的に使っていけば、瞬く間に敵の数を減らせるはずだ。

基本戦術 各増援部隊の編成をつかむ

ここでは、南東、西、中央やや西の3カ所に、増援が出現する。どれもゴブリンとS・オークが中心なので、これまでどおり、ドラゴンを活用していこう。

ただし、西端の部隊だけは別。魔力を反射するC・ゴブリンとオーク戦車が登場するのだ。反射攻撃はかわすのも容易にできるが、オーク戦車の砲撃はなかなか厄介。地上戦中心で攻めた方が比較的安全に倒していけるだろう。

A ダッシュで素早く接近しよう

VS. C・ゴブリン　オーク戦車

西端の部隊との戦いでは、C・ゴブリンと戦っているとオークが操る人力砲台「オーク戦車」から砲撃される。まずはこれを倒したいが、オーク戦車の周辺には大抵C・ゴブリンもいる。先にオーク戦車に接近した上で、フィニッシュブローを使い、まとめてダメージを与えていくのがいいだろう。



←オーク戦車は、正面からの攻撃を受けつけない。ダッシュやスライドで背後に回ろう。

A トロルに反撃の隙を与えない

VS. トロル

トロルは耐久力が高く、リーチが長い上に攻撃の振りも速い強敵だ。囲まれてしまうと一層対処が難しくなるので、ここでは斧系やハンマー系の武器を装備して戦いたい。これらの武器は、敵を一撃ではじき飛ばしてくれるので、反撃の心配をしなくてもすむのだ。ほかの武器のフィニッシュブローで代用する手もあるが、距離やタイミングに気を付けないとフィニッシュブローが出る前に高確率で攻撃を受けてしまう。やはり、ここは素直にはじき飛ばし攻撃で対処していくべきだ。

また、ここのトロルは初期配置の位置が近く、放っておくとどんどんカイムの所に集まってくる。ある程度攻撃したら、走って距離を少し取っていった方がいい。無益な混戦を避け、1体1体を集中して倒していくのだ。弓兵など上空に攻撃してくる敵がいないので、もし、うまく敵が分散しないようであれば、ドラゴンで安全に一掃してしまってもいいだろう。



←トロルは魔法耐性も高いので、ドラゴンでも倒すのは時間がかかる



➡直線型のフィニッシュブローで、離れた間合いから攻めるのも有効だ。

地上戦

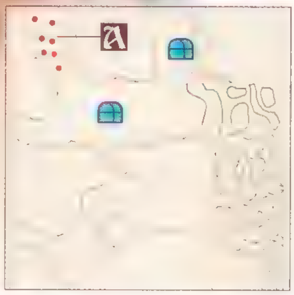
第四章 第7節

包囲網を崩し突破せよ!!

カイムの怒りと憎しみは、敵部隊の敗残部隊へと向けられる。怒りに身を任す男の狂刃は、誰にも止められない——。

敵の数
169体

Act 1 逃走した帝国亜人部隊を、紅蓮の炎で焼き払え！



【クリア条件】
ターゲット（ゴブリン）の全滅

【出現する敵】

アーチャー	P.382
ゴブリン	P.385

【宝箱&シャドウ】
スフィア（大）

Act 2 帝国軍救援部隊が出現 集結する前に焼き尽くせ!!



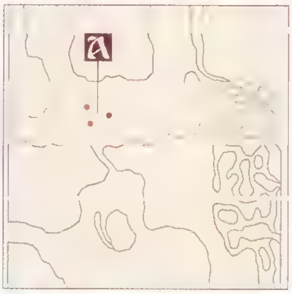
【クリア条件】
ターゲット（トロル）の全滅

【出現する敵】

C・ゴブリン	P.385
トロル	P.386

【宝箱&シャドウ】
なし

Act 3 集落が襲われている。強敵出現、心してかかれ!!



【クリア条件】
ターゲット（B・オーガ）の全滅

【出現する敵】

アーチャー	P.382
B・オーガ	P.386

【宝箱&シャドウ】
なし

基本戦術 状況に応じてドラゴンを有効に使う

巨体を持つ人型モンスター「オーガ」は強敵だが、同時に現れる弓兵さえ倒してしまえば、ドラゴンが自由に使えるようになるため、上空からダメージを与えていくと楽な展開に持ち込める。カイムの残りHPやドラゴンの攻撃力、B・オーガのHPなどに応じて、カイムとドラゴンをうまく切り替えて武器やドラゴンのレベルアップに励もう。

A ダッシュ突きが効果的
VS. ゴブリン／アーチャー

最初に出現する敵は、各小隊ごとの距離が適度に離れているため、標的の間を移動すると、高速走行の状態になることが多い。そのため、そこからの突き攻撃をうまく利用し、弓兵を倒したり、ゴブリンの集団をはじき飛ばし、まとわりつかれるのを防いだりしながら戦っていこう。



←周辺が十分ひらけているため、ターゲットだけをピンポイントで倒すことも難しくない。

基本戦術 ドラゴンを使わず地上戦メインで

敵集団はかなり細長い陣形でカイムを待ちかまえており、その中にアーチャーがほぼ等間隔で点在している。また、アーチャーの近くにはターゲットのゴブリンも存在しているため、地上でアーチャーを倒してからドラゴンでゴブリンを一掃――というのは、完全な2度手間になってしまう。カイムを敵陣に沿って走らせつつ標的だけを狙っていくのが、最も効率的かつ有効な作戦だ。

基本戦術 攻撃力の高い武器でトロルを倒す

ここで相手をするトロルは、素早くリーチの長い攻撃を持ち、耐久力もかなり高い強敵だ。数も10体と多いため、攻撃力の高い武器を使わないと苦戦することは間違いない。ある程度レベルアップさせたハンマーや斧などを持ってこの戦いに臨みたい。高レベルのハンマーや斧がない場合は、ドラゴンで挑むのもいいが、周囲にいるC・ゴブリンの反射攻撃への警戒を怠らないようにしよう。

A 周囲を一掃してからトロルに挑む
VS. トロル／C・ゴブリン

トロルと戦う際に厄介なのがC・ゴブリンの小隊。まず、こいつらを倒しておかないと、小刻みな攻撃でカイムの動きを止め、トロルの痛い一撃を食らう最悪の展開になりかねない。トロルに近づきすぎないよう気を配りながら、周囲のC・ゴブリンを、先に全滅させておこう。



←武器ホイールには、小回りの利く武器を必ず1本はセットしておこう。

A 素早く動いて、弓兵を先に排除する
VS. B・オーガ／アーチャー

ここではまず、アーチャーを先に倒しておかなかなければならない。それが、遠距離攻撃が魔法しかないカイムにとって戦場で勝ち抜く鉄則のひとつだ。ここでは1〜2発でアーチャーを倒せる武器を使わないと、B・オーガが戦闘に加わってきて混戦になってしまう。スライドなどを駆使してB・オーガと戦うのを避けつつ、速やかにアーチャーとの距離をつめて全滅させよう。アーチャーさえ倒してしまえば、あとは上空に対する攻撃手段を持たないB・オーガのみ。ドラゴンに騎乗して集落の前後を往復しながらファイヤーボールを打ち込めば、容易く全滅させることができる。アーチャーを倒してMPがたまっているようなら、魔法を使ってからドラゴンに騎乗しても遅くない。



←強力な魔法を使える武器があるなら、それを使って遠距離から安全に弓兵を倒すという手もある。



←複数のB・オーガに囲まれたら、スライドで一時離脱するか、ドラゴンに騎乗して危険を回避しよう。

地上戦 Mission Company

第四章 第9節

ゴーレムが阻む隠れ里を抜けろ

帝国領土への近道であり、交通には不向きな浸食地形の谷を進む。しかしそこは、石の巨人が待ちかまえていた。

敵の数

624体

Act 1 進軍中の敵部隊を発見。速やかに壊滅させせよ！



【クリア条件】

ターゲット（S・ナイト）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
S・ナイト	P.381
ゴブリン	P.385
魔獣使い	P.384
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】

- スフィア（大）
- ポーン系

出現条件 初期配置。近付くと出現する

Act 2 人造兵器ゴーレムが出現 竜の火炎で壊滅させせよ



【クリア条件】

E・ゴーレムの撃破後、浸食地形の最深部へ到達

【出現する敵】

E・ゴーレム	P.387

【宝箱&シャドウ】

なし

基本戦術 ドラゴン騎乗ポイントを把握しよう

ターゲットとなるE・ゴーレムは、ドラゴンのファイヤーボールでしかダメージを与えることができない。対空攻撃で落とされたときのことなどを考え、乗れる場所を把握しておいたほうが安全だ。川の側の広場なら確実なので覚えておこう。また、浸食地形の入口からドラゴンに乗って進むことはできるが、途中には多数の魔獣使いが配置されており、ドラゴンから落とされる可能性が高い。まずはE・ゴーレムの前までカイムで進み、さらにE・ゴーレム近くの魔獣使いをすべて倒してから、ドラゴンに乗るようにするといい。ただ、E・ゴーレムがいる地点までの道のりは、魔獣使いとゴブリンの巣窟となっているため、無傷でたどり着くのがかなり難しい。ドラゴン騎乗中は体力回復ができないので、E・ゴーレム近くの魔獣使いを倒すときには、なるべく体力回復用のゴブリンを残しておきたい。

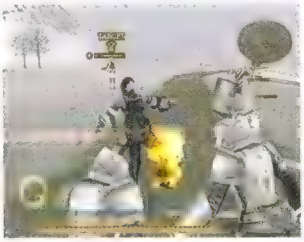


↑川の付近は、ドラゴン乗降可能な場所だ。体力回復用に魔獣使い以外の敵を残しておこう。

A ナイトのクセを見抜け!

VS. S・ナイト／S・ポーン／アーチャー

開けた雪原が戦場となるこのステージでは、攻撃をかわすのも比較的容易に行える。ターゲットのS・ナイトに一気に近づき、ダッシュ突きなどを使って倒すのがお勧めだ。ナイトは“一定以上近づくと後方に下がる”というクセを持つので、1撃目にダッシュ突きで攻撃し、ダウンしたところを連続で攻撃して倒してしまおう。また、S・ナイトの近くにいるS・ポーンは後回しにしても問題ないが、アーチャーが近くにいる場合は先に倒しておこう。



⬆S・ポーンの突破に手間取ると、遠距離からアーチャーが攻撃してきて動きを止められることも……。

バトル指南

基本は地上戦。攻撃範囲の広い武器を使おう

ミッション序盤は、ナイト、ポーン、アーチャーの混成部隊が相手となる。この集団は、道に沿って縦に細長くなっているので、端にいる敵から順番に倒し進んでいこう。特に注意すべき敵はいないが、ターゲットがナイトなので使用する武器は攻撃範囲の広いものを選択しておくといい。また、魔法を反射する相手もいないので、積極的に魔法攻撃を行ってもいい。

A フットワークと攻撃で囲まれない行動を

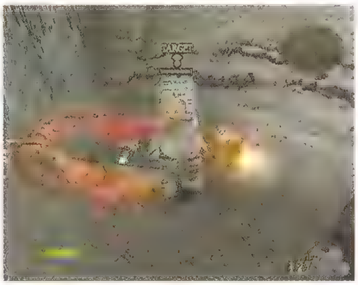
VS. 魔獣使い／ゴブリン

魔獣使いとゴブリンの組み合わせで、大量に敵が配置されている。雪原と違って道幅が狭く、無視して駆け抜けるのは難しい。敵との戦闘では、遠距離から攻撃してくる魔獣使いを先に倒したいところだが、近づこうとしても前に配置されているゴブリンに邪魔されてしまう。まずは、ゴブリンたちをダッシュ突きでダウンさせ、その間に魔獣使いの懐まで突破しよう。注意すべき魔獣使いの遠距離攻撃は、常に立ち位置を変えて回避だ。

B ゴーレムのまわりの魔獣使いを倒すのが先決

VS. E・ゴーレム／魔獣使い

E・ゴーレムと戦う前に、まず白兵戦で魔獣使いを倒していこう。魔獣使いはE・ゴーレムの足下にいるものもいるが、カイムに対するE・ゴーレム自身の攻撃は鈍いので魔獣使いだけに集中してもかまわない。仮に1、2発攻撃を受けたところで、ダメージも通常の敵と大して変わらないので安心していい。河原からE・ゴーレムまでの道と、E・ゴーレムのいる三叉路の北に伸びる道の魔獣使いを排除したら、E・ゴーレムとの対決だ。ドラゴンに騎乗して、弱点である頭にファイヤーボールを撃ち込んでいくのだ。



⬅E・ゴーレムが放つ電撃波は、意外と小さい。狭い道幅でも、スライドで楽にかわすことができる。

シナリオ分岐 石の巨人の導き

エンディングA（P.219）を見て、この第9節を20分以内にクリアすれば、契約者セエレが仲間になる第十節へとストーリーが分岐する。レオナールやアリオーシュと違い、仲間にする条件がやや複雑なセエレ。第十節から第十二節で語られる彼の妹「マナ」と、天使の教会にさらわれたという話は、今後のストーリーに大きな意味をもたらす。

➜第五章	エンディングAを見ず、20分以内にクリアしない。
➜第十節	エンディングAを見て、20分以内にクリアする。セエレが仲間にいる。



⬅セエレが契約しているゴーレムは、その巨大な剛腕を振り回して敵を粉砕する。

第四章 背反

己の弱さを赤い瞳に隠し、友情を黒い翼で覆い、男は力を手に入れる。ただひとつの愛を得るために——。

Story

親友イウヴァルトとの再会、そして裏切り

第1節

帝国軍の追撃を逃れて荒野へとやってきたカイムたち一行。疲労した身体を休めるため、野営の準備を始めるが、そんな彼らの前に、突如として黒きドラゴンが舞い降りた。その背に跨っていたのは——行方不明となっていたイウヴァルトだった。

第2節

驚きを禁じ得ないカイムたちの前で、契約者となったイウヴァルトは、「自分がフリアエを守る」と言い放ち、フリアエに手を差し伸べる。そして、立ちふさがるカイムとレッドドラゴン、ヴェルドレを強大な力でねじ伏せ、悠々と彼女を連れ去った。フリアエを奪われ、その場に残されたカイムは、友の突然の豹変に戸惑い、深い悲しみと怒りに身を震わせそして……深い傷を負った。

第3節

第4節

憎悪の火炎が亜人たちを焼き尽くす

第5節

カイムたち一行は、先の戦いで大きな傷を負ったドラゴンが回復するのを待ち、フリアエを連れ去ったイウヴァルトを追って、帝国領へと向かう。その途中、荒野に集結した帝国の亜人部隊を発見したカイムたちは、ヴェルドレの要請を受けて亜人たちに襲いかかった。復讐に燃えるカイムの刃は、たちまち亜人たちの血で赤く染まる。もはやその耳には、敵に対して慈悲を求めるヴェルドレの声すらも届かない。

第6節

こうして荒野には、亜人たちの死骸の山が築かれたのだった……。

Pick Up

新たな契約者の圧倒的な力

イウヴァルトとカイム、親友同士の2人が刃を交える。契約者同士のこの戦いは、イウヴァルトの圧倒的な勝利で終わる。彼はいかにして、強大な「力」を手に入れたのだろうか。

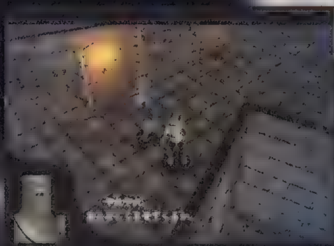


←イウヴァルトが手に入れた力の源。それは、やはりフリアエへの歪んだ愛なのだろうか。

空中戦

「エルフの里を襲ったのは、あの種族が持つ力を欲したせいでありましょう」

エルフのみ[illegible]フの里を襲ったの[illegible]その力を手に入れるためだとヴェルドレは語[illegible]力をどのように利用するつもりだった[illegible]だろうか。



←アリオーシュも封印者の力を狙われ、捕らわれていたのか。

シナリオ分岐➡P.129

第六節

カイムの心の闇を知るドラゴン

カイムの心の闇に巣くうトラウマの正体を知ったドラゴンだったが、特別な言葉をかけるでもなく、カイムとともに戦場へと飛び立つ。ドラゴンを憎む1人の人間と、孤高の紅き竜。戦いの中で、両者の間に少しずつ紡がれていった絆が、この時確かに形を成し始めていた。無論、それは互いの意識にも上らない、ごく微かなものでしかなかったが……。

石の巨人と契約せし者

帝国領土への道を切り開いたカイムたちは、浸食地形の奥でひっそりと佇む隠れ里に迷い込んだ。人の気配が失せ、純白の雪が音もなく舞い散るその場所に突如として響く振動。現れ[illegible]のは、巨大な石のゴーレムと弱く[illegible]幼子だった。

幼子の[illegible]セエレ。自らの時間を[illegible]償にゴ[illegible]ムと契約を結び、両親を亡くし[illegible]使の教会に妹がさらわ[illegible]ままだ[illegible]告げる。

カイム[illegible]がこの地に迷い込んだ[illegible]は、セ[illegible]の[illegible]護を求めるゴーレ[illegible]導き[illegible]った。

カイム[illegible]ともにするセ[illegible]レ、[illegible]早く[illegible]土内に向かおうとす[illegible]カイム[illegible]、幼子を受け入れ[illegible]拒否す[illegible]かった。

その[illegible]会いが、新[illegible]運命の歯車とな[illegible]も知らず[illegible]。

第7節

第8節

第9節

シナリオ分岐➡P.137

第十節

第十一節

第十二節

[illegible]

[illegible]

帝国のドラゴンに両親を惨殺されたカイム。彼の脳裏には、そのときの光景が克明に刻み込まれている。憎むべきドラゴンが苦戦する姿に、そのときの光景が何故、重なったのだろうか。



⬅カイムの過去を知ったドラゴン。その瞬間、誇り高き竜は何を想ったのだろうか。

イベント

[illegible]

自ら[illegible]時間をゴーレムに差し出すことが何を意味する[illegible]かわかっているのか、と問いかけるドラゴ[illegible]に、セエレは答える。「僕は "ちいさい勇者さ[illegible]" になったんだ！」と。



⬅セエレが誇らしげに語る「ちいさい勇者さま」の物語。その内容とはいったい……。

竜騎士の武器庫

【日出国の魔刀】 P.355



広い攻撃範囲を持つ高性能の武器

[illegible]



第五章

破壊

帝国軍と連合軍が最後の戦いを始める
その先にあったのは、より大きな破壊と絶望だった――。

第五章では、帝国軍と連合軍の最終決戦が行われる。しかし、戦いは誰もが予想しなかった展開へ。世界は、崩壊への道を進むことになる――。

第五章の流れ

第1節 ムービー 【突撃】
連合軍は、決着をつけるべく総攻撃を開始。対して帝国軍は、人造兵器サイクロプスで対抗する。

第2節 空中戦 【死力の客戦】
サイクロプスの登場で、戦況は帝国軍有利に傾く。カイムはドラゴンを駆ってサイクロプスの撃退に乗り出す。
➡ P.142

第3節 地上戦 【荒野の夢】
サイクロプスを退けたカイムは、ドラゴンの鼻をめぐらし、帝国軍の大軍勢に敢然と襲いかかっていく。
➡ P.144

第4節 イベント 【偽りの平和】
勝利を確信した連合軍は勝利の雄叫びを上げる。しかし、戦場には邪悪な空気が満ち始めていた。

第5節 ムービー 【阿鼻叫喚】
勝ち戦に沸き立つ連合軍に、強大な力が降り注ぐ。カイムたちを包んだ光は、一瞬ですべてを焼き払った。

第6節 イベント 【天の知ること】
世界が黄昏色に染まる。ヴェルドレは地獄のような光景に取り乱し、女神の持つ最終封印の安否を気遣う。

第7節 地上戦 【昇りゆく】
戦場で果てた帝国軍の兵士たちが邪悪な力で蘇り、再び連合軍へと襲いかかる。カイムは戦いを繰り広げてゆく。
➡ P.146

第8節 空中戦 【帝国の脅威】
地上で起こった異変は上空にも伝播し、空は異形のモンスターで埋め尽くされていった。
➡ P.148

分岐条件
仲間が全員いる/A路ENDを見た
YES → 分岐条件 海上要塞へ行く
　YES → 第十章
　NO → 第六章
NO → 第六章

シナリオ分岐　2つの運命の分かれ道

第8節での分岐は、条件がなかなか厳しいものとなっている。まず、エンディングAを見ており、さらに3人の契約者すべてが仲間になっていなければならない。その上で、海上要塞に行くことを選択して、ようやく第十章への道が開かれるのだ。新たな戦場となる海上要塞では、未知の敵との戦いも待っている。

第8節	➡第六章	3人の仲間がいない／エンディングAを見ていない／「空中要塞へ行く」を選択
	➡第十章	3人の仲間がいる／エンディングAを見た／「海上要塞へ行く」を選択

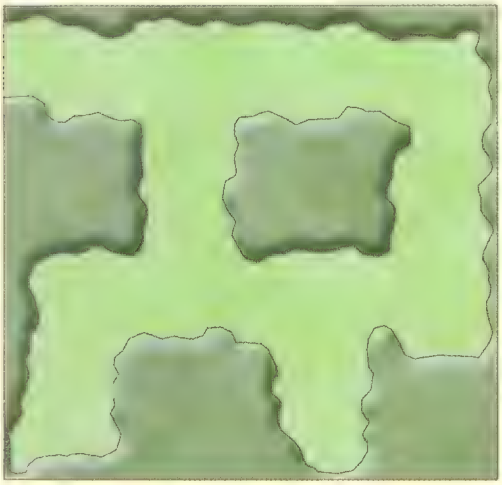

⬆海上要塞には、ここで初登場となる結界塔がカイムの行く手を阻む。

Battle Field　第五章　マップ解説

青き丘陵　丘陵地帯

緑に覆われた戦場

連合軍と帝国軍、双方が総力を結集した一大決戦が行われる丘陵。中央部には、高い岩山がそびえ立っており、なだらかな平地が、それを中心として広がっている。そのため、白兵戦で挑んでもドラゴンを使っても全体的に起伏が少なく、見通しもよいため、戦闘にこれといった不便は無い。なお、第7節では空中兵器の攻撃によるクレーターができるため、マップの内容が若干変化し、カイムでは移動できる範囲が変わってしまう。

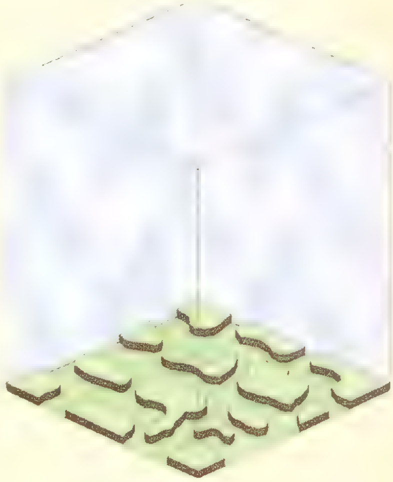


【使用ミッション】 第3節 →P.144 第7節 →P.146

青き丘陵　上空①

緑に覆われた美しい地上を一望

封印破壊の予兆が現れる前の戦場上空。晴れ晴れとした青い空と、地上に広がる緑のコントラストが美しいマップで、連合軍対帝国軍の決戦の場を含む一帯を見渡すことができる。このマップを使用する第2節では、人造巨人サイクロプスが地上に配置されており、連合軍を威圧するとともに空中にも睨みを効かせている。



【使用ミッション】 第2節 →P.142

青き丘陵　上空②

血で染められた黄昏の空

巨大な光が連合軍を壊滅させた後の上空。緑と青が美しかった平原には、空中要塞の攻撃によってできたクレーターが、ところどころに大口を開けている。そのため、上空から見ても地表の雰囲気が一変していることが分かるだろう。一方、上空に目を移すと、血のように染まった空と貝殻のような形をした巨大な物体が遠くに確認できる。その貝殻のような巨大建造物が、後の戦いの舞台となる空中要塞である。常軌を逸した巨大さを誇る空中要塞へは、残念ながらこのマップで近付くことすら叶わない。

【使用ミッション】 第8節 →P.148



空中戦 Mission Conquest

第五章 第2節

一つ目の巨人を倒し連合軍を勝利に導け!

決戦の場に姿を現したのは、帝国が作り出した巨人兵器サイクロプスだった。カイムとドラゴンは異形の怪物に挑む。

敵の数 71体

弱点の単眼を攻撃して禁断の生物兵器を葬れ!

▼青き丘陵上空周辺



1	サイクロプス×1 S・ガーゴイルキューブ×36
2	サイクロプス×1 S・ビホルダー×5
3	ビホルダー×6
4	サイクロプス×1 S・ビホルダー×5 S・ガーゴイルキューブ×16



⬅S・ビホルダーは、サイクロプスのオプションのようなもの。倒してもしばらくすると復活してしまう。

基本戦術 サイクロプスの背後に回れ

帝国の人造巨人兵器「サイクロプス」の攻撃は、ひとつ眼から発射される光線。遠距離で撃たれた場合は、スライドでかわせるが、近距離で撃たれると、かなり避けづらい。しかし、敵がエネルギーを溜める予備動作に入るたびに距離を離そうともがくと、なかなかダメージを与える機会が得られない。そんな時は加速して敵の背後に回ってみよう。射界の広いサイクロプスも、真後ろには攻撃できないからだ。そして、一度後ろに回ったら少し距離を離して反転、ロックオン攻撃しながら再び敵の背後に抜ける作戦をとると効率的だ。ただし、S・ビホルダーがいる場合は、サイクロプスのレーザーを反射するので、背面でチャンスをうかがっていても攻撃を受けることがある。そんなときは、たとえ復活しても、S・ビホルダーの数を減らしておくといいだろう。

【クリア条件】

サイクロプスの全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

S・ガーゴイルキューブ — P.391
S・ビホルダー — P.392
ビホルダー — P.392
サイクロプス — P.392

A ガーゴイルキューブでMPを溜める

VS. サイクロプス／S・ガーゴイルキューブ

サイクロプスは耐久力が高く、ロックオン攻撃やファイヤーボールを繰り返し命中させないと倒せない。無理にサイクロプスから倒そうとすれば、ガーゴイルキューブからの攻撃を受ける可能性が高くなってしまう。余計なダメージを防ぐためにも、先にガーゴイルキューブから倒していくべきだろう。

ガーゴイルキューブは数が多いので、やはり多重ロックオンで攻撃するのが理想の戦法。また、定期的に放たれるサイクロプスの攻撃は、基本戦術の要領で、背後へと抜けて回避すれば比較的安全だ。そして、攻撃を繰り返している内にMPが溜まったら、迷わず魔法攻撃を出そう。ガーゴイルキューブを一掃するとともに、サイクロプスにもダメージを与えることができるので、まさに一石二鳥なのだ。



⬆サイクロプスは体を反らせることで、横や真上など、かなり広い範囲に光線を発射できる。安全なのは、首が回らない背面だけなのだ。

B サイクロプスだけに攻撃を集中させよう

VS. サイクロプス／S・ビホルダー

サイクロプスとともに出現する巨大な目玉モンスター「S・ビホルダー」は、自らは攻撃してこないが、サイクロプスのレーザーを変化させる特殊な能力（Point C参照）を持っている。ただでさえ強力なサイクロプスのレーザーを反射したり、拡散したりするので、かなり厄介な敵なのだ。だが、サイクロプス自体を倒せば一緒に消滅するので、ここは無視しても構わないだろう。サイクロプスに攻撃を集中させ、まとめて殲滅しよう。攻撃は、ロックオンだとサイクロプスの周囲を飛び回っているビホルダーがロックされ、攻撃が散ってしまう可能性が高い。さらに、サイクロプス相手では威力が低すぎるので、ここは、比較的攻撃をかわしやすい遠距離からファイヤーボールを撃ち込んでいくのが、ベストな戦法だ。



⬆サイクロプスとともに現れるビホルダーは、倒しても一定時間で復活してしまう。片づけるのは、サイクロプスへの攻撃で邪魔になるヤツだけに絞ろう。

C キューブの配置で攻撃を見分ける

VS. サイクロプス／S・ビホルダー／ガーゴイルキューブ

まずは、ガーゴイルキューブを倒して敵の数を減らしながら、MPを溜めていこう。ここでは、ガーゴイルキューブと戦っている間も、ビホルダーの配置によって変化するサイクロプスの攻撃に曝されるので、Point Aより難易度は上がる。敵の3種類の攻撃パターンを把握して、確実に回避したい。サイクロプスがエネルギーを溜めている際にビホルダーが集まってきたとき放たれる、光弾の拡散攻撃。エネルギーの充填が普通よりも長い場合に行われる、サイクロプスとビホルダーがそれぞれレーザーを放つ攻撃。充填時間がほとんどない場合は、ビホルダーに光弾を反射させてさまざまな方向からレーザーを飛ばしてくる。以上の攻撃パターンを覚え、攻撃される瞬間にスライドや加速を行い、うまく回避しよう。



⬆S・ビホルダーによって変化するサイクロプスのレーザーは、どれもかわすのが難しい。中でも反射攻撃は、死角から襲ってくることもあるので反応しにくい。

地上戦

第五章 第3節

草原を帝国兵の血で染めろ!

連合軍と帝国軍の総力戦がついに始まった。竜騎士カイムはその戦場へと己の身を投じていく。

敵の数
2281体

Act 1 地上に這いつくばる帝国兵をドラゴンの炎で焼き尽くせ!



【クリア条件】
ターゲット(S・ポーン)の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ビショップ	P.379
アーチャー	P.382
ワーカー(投石機三連)	P.383

【宝箱&シャドウ】
スフィア(大)
聖なる槌矛

出現条件 スタート後、10分以内に200人以上の敵を倒す

基本戦術 ドラゴンと強力な武器で大軍に挑め

このミッションは、始めから終わりまでとにかく敵が多い。特に初期配置のターゲット周辺は、マップ南東の起伏の少ない平原に大量のS・ポーンが密集しているので、ドラゴンによる攻撃が絶大な効果を発揮する。逆に、マップ南西に出現する2番目のターゲット集団は、魔力反射能力を持つC・ビショップの大軍である。ドラゴンによる攻撃はリスクの割にダメージが少ないので、地上での白兵戦中心で攻めていくべきだろう。ビショップはポーンより耐久力が高いので、高威力の武器を使用して倒そう。

Act 2 帝国軍は中央陣地に集結 部隊長を倒し戦局を決めろ!



【クリア条件】
帝国軍部隊長の全滅、及び、指揮官の撃破

【出現する敵】

B・クィーン	P.379
B・ナイト	P.381
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】
なし

基本戦術 岩山の東側面の敵は、確実に全滅させる

ここでは、敵増援部隊が2段階に分かれて出現する。まずは、B・クィーンの部隊で、中央にある岩山のまわりに広く配置される。これを全滅させると、岩山の東側に帝国軍の指揮官部隊B・ナイトがアーチャーを従えて出現するのだ。B・ナイトとの戦いの際、前段階で出現した敵が残っていると厄介なので、B・クィーンをすべて倒す前に全滅させておこう。その上でB・ナイトと一緒に現れるアーチャーを一掃すれば、ターゲットとの戦いだけに集中できる状態を作り出せ、最後の戦闘が楽になる。

A 200人斬りを目指せ！
VS. S.ポーン／アーチャー

このミッションでは、スタートから10分以内に200人の帝国兵を倒すことで「聖なる槌矛」が収められた宝箱が出現する。ぜひとも条件クリアを狙っていこう。

相手は、S・ポーン、アーチャーといった耐久力の低い敵で、密集した形になっている。ドラゴンに乗り、ファイヤーボールを放ちながらMPを溜め、大魔法攻撃で殲滅というのが最も効果的な基本パターンだ。また、大魔法攻撃は、密集地帯を狙って放つようにすれば、一気に大量のキルカウントを稼ぐことができる。


⬆ドラゴンの天敵、アーチャーも部隊の中に紛れている。常にスライドを使いながらファイヤーボールを放ち、魔法攻撃で撃破しよう。

B 投石機を真っ先に沈黙させよう
VS. C・ビショップ／ワーカー(三連投石機)

南西に出現する対魔法師団は、C・ビショップの集団。魔法やファイヤーボールに対して反射能力を持つため、ドラゴンでの戦闘はリスクが高い。ここはやはり、白兵戦で挑むべきだろう。また、配置されるターゲットは、その多くが投石機の射程内にいる。C・ビショップに囲まれているときに投石機で攻撃されては回避するのも難しい。ターゲットとの交戦に入る前にドラゴンで投石機付近まで突っ込み、先に投石機を操作しているワーカーを倒しておけば、心おきなくターゲットとの戦闘に集中できる。


⬆ターゲットの出現ポイントには、アーチャーがいない。ドラゴンで近付いても攻撃される心配がない、一気に投石機付近まで移動しよう。

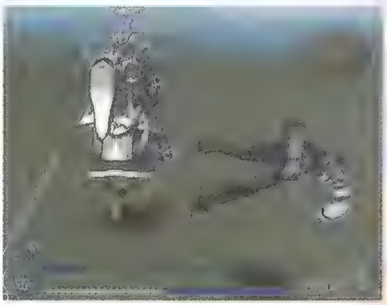
A はじき飛ばしてから攻撃しよう
VS. B・クィーン／S・ポーン／アーチャー

ターゲットのB・クィーンは攻撃の振りが早く、攻撃力も高い。S・ポーンなどと一緒に戦うと、防御するタイミングがつかみにくいので、邪魔してきそうな周囲の敵は、先に一掃しておくのが吉だ。また、岩山の麓は坂になっており、高低差があるため攻撃がヒットしにくい。攻撃を外したところに反撃を受けしまうと目も当てられないので、まずはダッシュ突きなどで敵をダウンさせ、反撃されない状態を作ってから戦おう。


⬆少数だがアーチャーがいることも。遠距離攻撃で不意を突かれないためにも、真っ先に倒しておいた方が無難だ。

B ナイトの動きから目を離さない
VS. B・ナイト／アーチャー

ナイトの攻撃は、遠距離からの突進攻撃がメインとなる。また、こちらから近づいた場合は、後方に下がり、間合いを取ろうとするため、攻撃範囲の狭い武器だと虚しく空を切ることが多い。戦うときは、リーチが長く、なるべく攻撃力の高い武器「日出国の魔刃」や「守りの槍」を装備するといいだろう。この場面では、まわりにいるアーチャーから先に倒した方が無難だ。その際、アーチャーの動きに気を取られてナイトの突進を受けないよう、レーダーには常に気を配りつつ、邪魔者を始末しておこう。


⬆ナイトの突進は、スライドか防御で防ぐことができる。馬の嘶きが聞こえたら、攻撃を止めて防御動作に入ろう。

地上戦

第五章 第7節

亡者が彷徨う戦場で生き残れ

帝国兵の屍が蘇り、襲いかかる。悪夢のようなこの戦いを終わらせるため、悪霊たちを討ち滅ぼさねばならない。

敵の数
382体

Act 1 生き残った帝国の残党を竜騎士の力で一掃しろ！



【クリア条件】

ターゲット（S・ポーン、C・ポーン、S・キング）の全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
S・キング	P.380
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

基本戦術 四方の敵から順番に撃破しよう

このミッションでは、四方にいる敵集団を倒すと、その場所の近くにターゲットとなるアンデッド・ナイトが出現する。マップの四隅以外に配置されている敵は、アーチャーのみ。ドラゴンで移動する際は、遠距離攻撃を避けながら進もう。

A ファイアーブレスで敵兵を一掃

VS. S・ポーン

ミッションのスタート地点から、最も近い場所にいるターゲットを含む集団。この集団はS・ポーンのみで構成されており、白兵戦で戦っても特に苦戦はしないだろう。だが、サクッと終わらせたいなら、ドラゴンに乗って戦うのもいい。対空攻撃を持つ敵がいないので、ダメージを受けずにストレスなく全滅させることができる。MPが溜まったら、魔法攻撃で一掃してしまってもいいだろう。



⬆ターゲット以外は倒さず、回復用に残しておこう。白兵戦でピンチに陥っても、回復スフィアを出現させやすい。

Act 2 蘇った帝国兵士を土に帰せ！



【クリア条件】

ターゲット撃破後に出現する、アンデッド・ナイトの撃破

【出現する敵】

アンデッド・ナイト	P.385

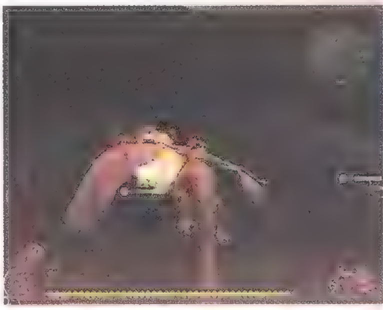
【宝箱&シャドウ】

なし

B 反射攻撃を恐れずドラゴンで攻撃

VS. C・ポーン／S・ポーン

ここで出現する敵部隊の構成は、 ターゲットのC・ポーン1体とS・ポーン3体の組み合わせだ。魔法反射能力を持つC・ポーンを含んだ編成だが、ほかはS・ポーンばかりなので、反射されるのを覚悟してファイヤーボールを撃ち込んでいこう。S・ポーンなら1、2発で倒すことができるし、反射攻撃は、弾の着弾とともにスライドすれば、かわすことができる。S・ポーンを一掃したら、白兵戦でC・ポーンを撃破だ。

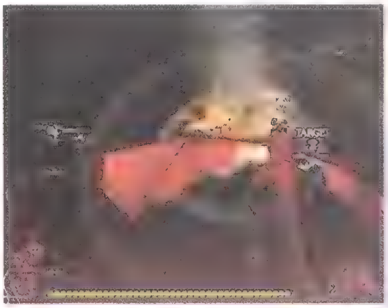


↑攻撃の際は魔力反射を予測して、攻撃と防御を同時に行うように心がけよう。

C 回復スフィアを出現させるため敵を残す

VS. B・キング／S・ポーン

配置された敵の編成は、S・ポーンのみの部隊にB・キング2体の部隊の混成となっている。対空攻撃は持っていないので、ドラゴンに乗ってのファイヤーボールがもっとも効果的かつ安全な戦法と言える。また、B・キングは手強いものの数は少なく、まわりはS・ポーンのみ。ターゲットのみをピンポイントで倒し、ほかの敵は、今後の厳しい戦いでダメージを受けたときの回復用に残しておくことをお勧めする。



↑ターゲットのみをピンポイントで攻撃。巻き込むS・ポーンは最小限にしておきたい。

D ダッシュ突きとフィニッシュブローを活用

VS. C・ポーン

マップ南西に配置された敵集団の編成は、すべて魔力反射能力を持つC・ポーンだ。従って、ドラゴンのファイヤーボールで一掃、というわけにはいかない。ここではカイムの物理攻撃で戦っていこう。C・ポーンはそれほど強い相手とは言えないが、数が多く、機敏なフットワークを持つ。ダッシュ突きやフィニッシュブローを使いこなし、敵をはじき飛ばしながら、まわりを取り囲まれないように戦っていこう。



↑相手はポーンなので、隙の少ないソード系などを使用するのが効果的だ。

基本戦術

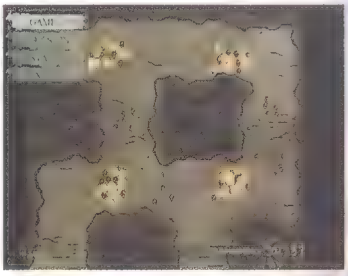
リーダーだけに狙いをつける

四方に配置されたターゲットを倒すとその近くにアンデッド・ナイトが現れる。非常に手強い敵なので、全員を相手にするのは控えたい。ターゲットだけに目標を絞って、ムダなく倒していこう。

A 地の利を活かして安全に攻める

VS. アンデッド・ナイト

邪悪な力で蘇った帝国兵の「アンデッド・ナイト」は、なかなかの強敵だ。近付かなければ出現しないし、距離を取ると地中に消えてしまう。安全に倒すなら、斧・ハンマー系武器を使用してはじき飛ばし、反撃させなければいい。また、クレーターを壁代わりにして戦えば、より簡単に倒すことができる。



↑アンデッド・ナイトは中央陣地の四隅に出現する。1カ所ずつ潰していこう。

空中要塞へ至る道を怪物どもの屍で作れ!

第五章 第8節

封印解除の予兆が続いている今、一刻も早く上空のモンスター群を突破し、女神の下へと向かわなければならない。

敵の数 83体

悪しき目玉を全滅させ空中要塞へ向かえ

▼青き丘陵上空周辺



1	毒性ビホルダー×5
2	ビホルダー×5
3	毒性ビホルダー×3　ビホルダー×1
4	こうもり×24
5	毒性ビホルダー×3　こうもり×16
6	毒性ビホルダー×3　ビホルダー×2
7	毒性ビホルダー×2　ビホルダー×3　こうもり×16

基本戦術 攻撃を確実にかわしきれ

目玉のモンスター「ビホルダー」や「毒性ビホルダー」の攻撃は、スピードが遅く、追尾性能が高いのが特徴だ。そのため、直前まで引きつけてからスライドしなければ、避けきれないことが多い。また、一度かわしても別方向から襲われることがある。かわした後、ダッシュや急下降などを行っておくと、回避成功率は高くなる。

【クリア条件】

モンスターの全滅

【出現する敵】

こうもり	P.391
ビホルダー	P.392
毒性ビホルダー	P.392

A ビホルダーを一撃で仕留める

VS. ビホルダー／毒性ビホルダー／こうもり

最初はまず、追尾弾攻撃がイヤらしいビホルダーと距離を取り、ロックオン攻撃でこうもりを全滅させよう。そして、相手がビホルダー系の敵だけになったら、常に加速状態で上下左右に動き、追尾弾を避けながら接近して、通常攻撃や魔法攻撃などで確実に仕留めていくのだ。この戦闘では、ある程度の被弾は避けられないだろう。そのため、素早く敵の数を減らす戦い方をお勧めする。



←ビホルダーに接近したら、ファイヤーボールで攻撃。

第五章 破壊

戦場に溢れるのは、単眼の巨人、亡霊の兵士、そして憤怒の竜騎士……。終末は確かに近づいてきていた。

Story

連合対帝国 一大決戦の幕が開く

最終決戦の火蓋は、ついに切って下ろされようとしていた。決戦を前に、兵士の士気は高い。もちろん、連合軍の中にはカイムの姿もある。

だが、帝国は切り札を用意していた。人造の巨人・サイクロプスである。怯え、おののく連合兵士たち。その時、天を赤いドラゴンが横切った。カイムとドラゴンは単眼の巨人に挑み、次々にこれを撃破していく。沸き上がる連合軍。そして、戦局は次第に連合優勢へと傾いていった。

[illegible]

[illegible]

[illegible] いくつかの疑問の答えを求め、カイムはフリアエが囚われている帝国の城へ向かって飛び立った。

第1節
第2節
第3節
第4節
第5節
第6節
第7節
第8節
第六章

Pick Up

[illegible]

この第6節では、ロングソード「信義」が手に入る。宝箱を出現させる方法は、最初の出現位置から見て真上にいる兵士に2回話しかけることだ。この剣はトータルバランスのいい武器なので、取り逃さないようにしよう。



[illegible]

「恐ろしい光景だ…… [illegible] したいのだ、奴らは……」

[illegible] されないと思って [illegible] は本気で人間の [illegible] ようだ。帝国は本当に世界を滅ぼすつもりなのか！？ そしてそれは一体なぜか！？ 謎は深まる一方だ。



[illegible]

シナリオ分岐⇒P.140

第十章



第六章

宿敵

**かつての親友は牙を剥き
世界を支える女神に死の刃が迫る——**

空中要塞が舞台となる第六章では、ついに最終封印が破壊され、世界は再び渾沌へと向かってしまう。また、かつての親友が駆る宿敵ブラックドラゴンとも対峙する。

第六章の流れ

第1節 イベント【愛の紙魚】

空中要塞内部でフリアエと再会したイウヴァルト。けれど、彼女を守るために欲した力は、愛すべき者の名前が何を意味するのかさえ、わからなくさせていた。赤く光るイウヴァルトの瞳には、もはや愛する人の姿さえ映らない——。

第2節 空中戦【黒きドラゴン】

P.152

空中要塞から飛翔する黒いドラゴン。帝国の手先となったイウヴァルトが、カイムの前に立ちはだかる。要塞への侵入方法を見いだせないカイムは、ブラックドラゴンの撃退に一縷の望みをかける。

第3節 空中戦【定め】

P.154

撤退するブラックドラゴンを追って、カイムはついに空中要塞に接近することに成功した。だが、そこには帝国に飼われたドラゴンと無数の砲台が待ちかまえる。目指すべき場所は——どこだ？

第4節 地上戦【汚れた祈り】

P.156

ついに空中要塞内部への侵入に成功したカイム。しかし、ドラゴンから伝わってくるのは、女神フリアエの危機だった。堅固な守りを突破し、要塞深部を目指す。残された時間は、あまりにも少ない。

第5節 イベント【声にならない】

空中要塞最深部に奉られた祭壇。そこに辿り着いたカイムが目にしたのは——物言わぬ躯と化した妹の姿だった。その場に崩れ落ちるカイム。「天使の教会」の教義を口ずさむ司教マナ。怒りを抑え、ドラゴンの叱責を受けて——カイムは「再生の卵」の出現を阻止せんと要塞を飛び出した。

Battle Field 第六章 マップ解説

空中要塞 上空①

黒竜との緒戦の場

ブラックドラゴンとの決戦を行う空中マップで、空中要塞の真下に当たる。上方には、巨大な要塞の下部が見えているが、そこは、ドラゴンの翼をもってしてもたどり着けないほど、高度な位置となっている。



【使用ミッション】 第2節 → P.152

※第七章第4節（→P.160）でも使用

空中要塞 上空②

砲台と複雑な構造に守られた要塞周辺

空中要塞外縁から内部にかけてのマップ。要塞は、貝のような形状をしており、上部と下部に分かれている。その間には、内部に進入できる空間があるが、侵入者を阻む壁で仕切られており、多数の砲台が設置されている。



【使用ミッション】 第3節 → P.154

※ドラゴンで進むことが出来る要塞内部マップは→P.155

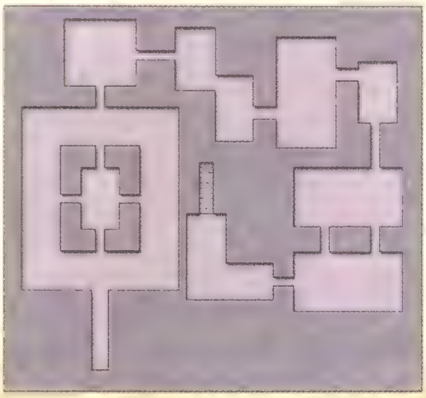
空中要塞 内部

3階層で成り立つ巨大な要塞内部

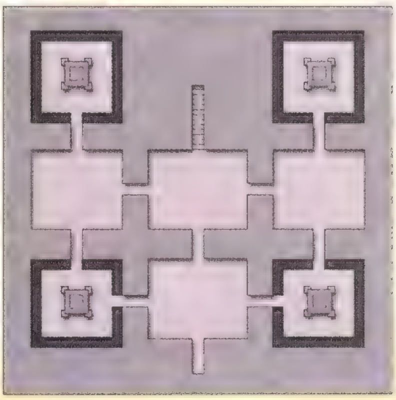
空中要塞内部のマップ。1階は、全体を帝国の精鋭が固め、2階には結界装置が設置されている。そして3階には、封印破壊のための祭壇が奉られている。

【使用ミッション】 第4節 → P.156

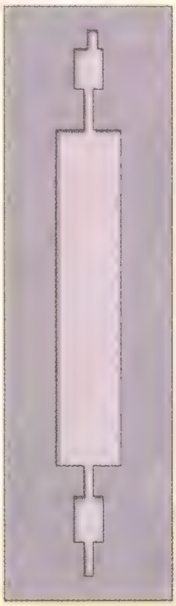
1F



2F



3F



空中戦 Mission Conquest

友が駆る黒き竜を迎え撃て！

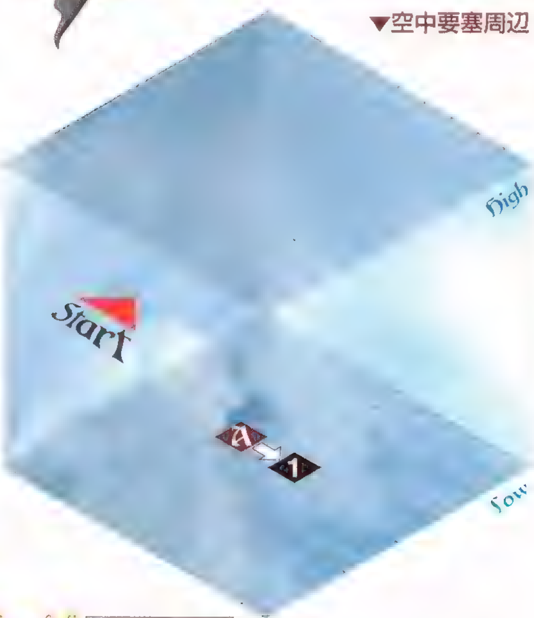
第六章 第2節

カイムを迎え撃つべく空中要塞から姿を現したのは、裏切りの親友イウヴァルトが駆るブラックドラゴンだった。

敵の数
1体

Sky Act イウヴァルトが立ちはだかる。戦いの中で要塞への道を拓け！

▼空中要塞周辺



Special Act参照
➡P.180

1 ブラックドラゴン×1



⬅この戦闘で使われるマップは特殊なタイプ。一定の高さより上昇することも下降することもできなくなっている。

【クリア条件】

ブラックドラゴンの撃破

【出現する敵】

ブラックドラゴン —— P.395

基本戦術 攻撃よりも回避に専念することが勝利への近道

ブラックドラゴンは2種類のブレスで激しい攻撃を行ってくる上、連続スライドのような回避行動をとるためこちらの攻撃はロックオン攻撃でさえ、かなりの高確率で回避されてしまう。よって、この戦闘は、相手のHPをロックオン攻撃などで少しずつ削っていきながら、その間の敵の激しい攻撃をかわし続ける、というものになる。つまり、わずかなダメージを相手に蓄積させていく間、こちらも敵の攻撃をうまく回避し続けないと、勝利することは難しいのだ。常に加速しながら上下左右へ動き続け、その中に的確なスライドを織り交ぜていこう。そうして敵のHPを7割奪えば、こちらの勝利となる。



⬅画面外からのブレス攻撃も多いため、レーダーでその位置を押さえておく。移動中は終始スライドを使うのも手だ。

A 追尾し続けてブラックドラゴンの動きを把握する

VS. ブラックドラゴン

気の抜けない戦闘となる対ブラックドラゴン戦だが、攻撃と防御を兼ねた有効な戦い方がある。常に加速状態を保ったまま、L2ボタンでブラックドラゴンの動きをトレースしていくのだ。相手の動きは、かなり複雑で立体的。だがL2ボタンを押すことにより、こちらも自動的にそれに近い動きを行うことができるため、敵弾を回避する確率が高まるのだ。もちろんその間も、視点の調整や上下動とスライドによる回避行動は常に行っていく必要があり、かなり忙しい操作が必要だ。また、回避行動で特に留意しておきたいのが、こちらがロックオン攻撃を行った時。ほぼ同時に反撃が返ってくるので、攻撃直後はなるべく複雑な回避運動を行い、相手にだけダメージが蓄積されるようにしていこう。



⬅近距離で相手を正面に捉えることができたら、ロックオン攻撃とともにファイヤーボールを撃ち込んでいこう。



⬅レッドドラゴンと同様のロックオン攻撃を、かなりの頻度で使ってくる。スライドと加速を組み合わせなければ、回避することは難しい。

EXTRA情報 大空で立ちはだかる強敵に挑め！

空中戦に登場する敵の中には、ブラックドラゴンと同様に、画面の左側にHPゲージが現れるタイプが何体か存在する。これは、いわゆるボスキャラクター的な扱いで、ストーリー的にも重要な意味を持った強敵である場合が多い。

最初に登場するのが空中兵器（超大型）（→P.395）。これだけが、空中戦のボスの中では例外的で、特に重要な意味合いを持つキャラクターではない。初期状態のドラゴンでも、比較的楽に倒すことができるだろう。

次が、このページでも扱っているブラックドラゴン。第六章第2節、第七章第4節、第九章3節と、3回も登場する。これまで戦ってきた空中の敵に比べると桁違いの強さと回避性能を併せ持つ上に、登場するたびにその性能を高めてくる。

3番目が、レッドドラゴンも怖れる伝説の竜、エンシェントドラゴン（→P.395）。様々な特殊能力を持った嫌な相手であり、エンシェントビット（→P.394）という敵を次から次に出現させる強敵である。

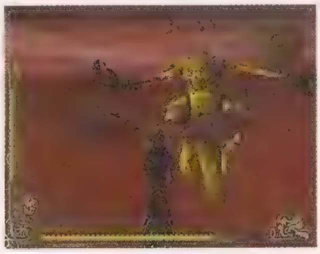
4番目が、天使の教会の司教マナ（→P.395）だ。見た目もかなりのインパクトを持っているが、能力の方はさらに凄い。攻防ともに優れ、生半可な力では到底太刀打ちできないだろう。

5番目が、再生の卵によって蘇った女神フリアエ（→P.395）。無数の剣が一斉に襲ってくる攻撃は、全弾食らうとこちらの体力を一瞬にして半分以下にまで削る恐るべき威力を誇る。

これらの強敵を見事うち破ってこそ、大空を制覇する最強の竜騎士の名に相応しいというものだ。



⬆第一章7節に登場する、飛行船タイプの上空中兵器（超大型）。空中兵器（大）と同じ感覚で攻めていける。



⬆第八章第2節に登場する、エンシェントドラゴン。周囲のビットが非常に鬱陶しい存在だ。



⬆第八章第7節に登場する、最終ボス・巨大化したマナ。この最後の難関を切り抜けることができるか？

空中戦 Aerial Conquest

第六章 第3節

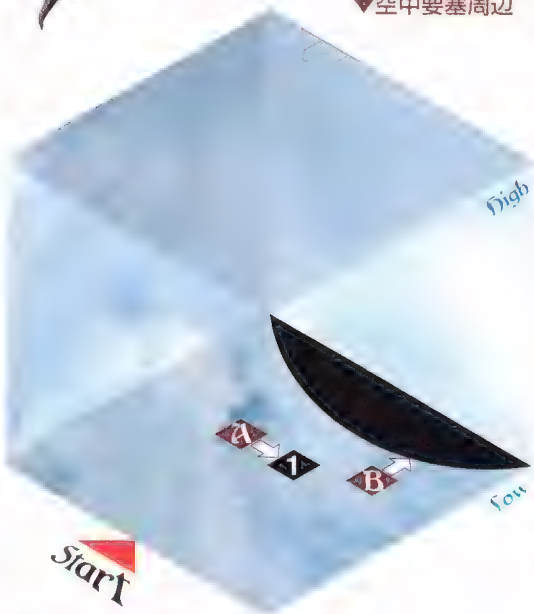
女神が囚われている空中要塞に突入せよ!

上昇気流に乗り、空中要塞の高度に達したカイムとドラゴン。一刻も早く内部へ突入し、女神を助け出さねばならない。

敵の数 50体

邪魔な敵を一掃し進入経路を確保しよう

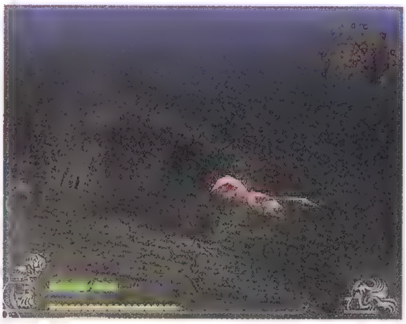
▼空中要塞周辺



黒い部分は空中要塞への入り口

1 ドラゴンリーダー×7

2 砲台×43



⬅空中要塞内部は壁で仕切られており、さながら迷路のようになっている。中枢への入口を探し出そう。

【クリア条件】

要塞中枢部砲台の全滅

【出現する敵】

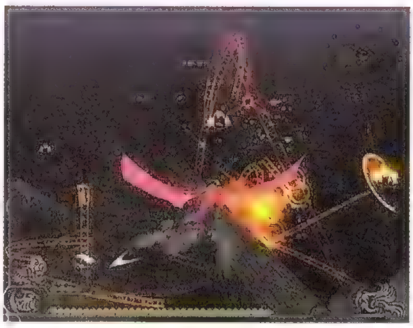
ドラゴンリーダー……P.393

砲台……P.393

基本戦術 狙うは中枢部の砲台のみ

このミッションのクリア条件は、要塞中枢部に配置された砲台の破壊だ。そのため、空中要塞周辺を飛んでいるドラゴンリーダーや、中枢にたどり着くまでに配置されている砲台などは相手にする必要がない。特に、ドラゴンリーダーの集団はかなり強力で、無傷で倒せる可能性は低い。ドラゴンのレベルを上げたいなどの理由が無ければ、無視して中枢部へと向かおう。

中枢部は、上下に長細い空間が中心で、そこには多数の砲台が設置されている。まるで迷路のように複雑な構造となっているため、砲台を見つけにくい右ページのマップで自分の位置を確認しながら進もう。



⬅立体的な構造の中枢部。砲台を撃破するのは、内部の砲台を倒してMPをため、大魔法攻撃で一掃すると楽だ。

A レーダーを頼りに進んでいこう

VS. 砲台

中枢部を除くと、空中要塞内部にある砲台の数は全部で24基。ミッションクリアには関係しないが、MPを溜めたり、ドラゴンの経験値を獲得するためには、うってつけの相手だ。というのも、この砲台が放つ弾のスピードは非常に遅い上、弾を撃ってくる頻度自体が少ない。さらに、本来は邪魔な内部の壁を上手く利用すれば、砲弾よけとして使えるので簡単に倒せるのだ。ただ、入り組んだ壁の中に点在しているため、なかなか見つけにくい。宝探しでもするつもりで探してみよう。

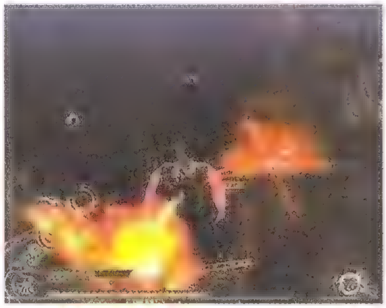


⬆移動は、加速などせず床に這うようにゆっくり進むのがベスト。○ボタンでロックオンを切り替え、敵の位置を探ろう。

B 中枢部の砲台は下層から倒す

VS. 砲台

中枢部に配置されている砲台は全部で19基。それぞれ、中央の柱か、壁の内側に張り出したテラスのような部分に、1～2基ずつ置かれている。これらを破壊する際は、下の方に設置された砲台から壊していくのがポイント。というのも、最初から高い場所を飛んで接近してしまうと、その位置より低い所に設置された砲台すべてから狙われてしまうのだ。砲台は、下方向にはほとんど攻撃できないため、下にあるものから壊してしまえば、一度に飛んでくる砲弾の数をかなり抑えることができる。



⬆大魔法攻撃を使えば、全体の3分の2くらいは破壊できる。残った敵は、セオリーどおり下層のものから片づけていこう。

空中要塞内部&中枢マップ



⬆砲台からの攻撃はスピードが遅く避けやすい。また、周囲も意外に開けているため、要塞内はそれほど危険ではない。中枢へは、基本的に中央方向にさえ進んで行けば、簡単に入口へたどり着くだろう。

※▲と△は砲台の位置を示す。

⬆中枢部は狭い上に、張り出している部分なども多いため、かなりこちらの行動を阻害される。反転や加速、○ボタンでロックオンを切り替えるなど、うまく使ってすべての砲台を破壊していこう。

※▲は柱の手前にある砲台。△は柱の裏にある砲台。

地上戦

第六章 | 第1節

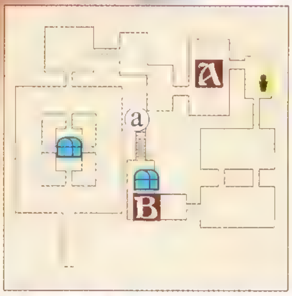
一刻も早く女神の元へ！

残された時間は少ない。空中要塞内部に進入したカイムは、フリアエを捜して駆け抜ける。目指すは、最深部の祭壇だ。

敵の数

295体

Act 1 フリアエに危機が迫る 女神の元へ急げ！



【クリア条件】

2階へ続く階段への到達（制限時間：20分）

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
C・キング	P.380
エンパイア・ガード	P.382
C・シールド	P.381

【宝箱＆シャドウ】

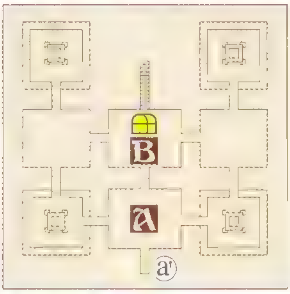
- スフィア（大）
- ボーン系

出現条件 初期配置。近付くと出現する

基本戦術 短い時間をムダなく使う

このミッションは制限時間が20分と、ほかのステージにくらべて1/3と短い。しかも、C・キングや護衛部隊の隊長「エンパイア・ガード」といった帝国軍の精鋭部隊があちこちに配置されており、厳しい戦いとなる。闇雲に敵を倒しまくるのではなく、進行するルートで邪魔になる敵だけを片づけるようにしたい。また、選択する武器も斧やハンマー、フィニッシュブローで敵を蹴散らし、ジャンプやスライドなども活用して、無理に敵を倒すことなく、階段へ急ごう。

Act 2 強力な結界が行く手を阻む 結界装置を無力化せよ！



【クリア条件】

結界を解き、3階へと続く階段に到達（制限時間：Act.1から通して20分）

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・キング	P.380
エンパイア・ガード	P.382
司祭（白）	P.384
ワーカー	P.383

【宝箱＆シャドウ】

- 焔の篝

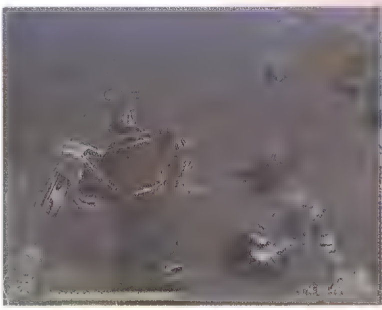
出現条件 2階のワーカー（結界装置）を全滅させる

基本戦術 倒す相手はワーカーのみ

2階は、1階ほど敵の数は多くない。だが、必ず通る場所に配置された司祭が、遠距離攻撃を仕掛けて来るのでなかなか厄介だ。ダッシュ突きで邪魔なポーンをはじき飛ばし、連続スライドで魔法をかわしながら司祭のいる部屋を素早く抜けたい。また、この司祭もターゲットである結界装置付近にいなければ、無理に倒す必要はない。制限時間内に目的地にたどり着き、かつ新たな武器が入った宝箱を出現させるためにも、余計な戦闘は避けるべき。とにかくターゲットのワーカーを倒すことが最優先だ。

A スライドを駆使して攻撃をかわす
VS. C・キング／S・ポーン

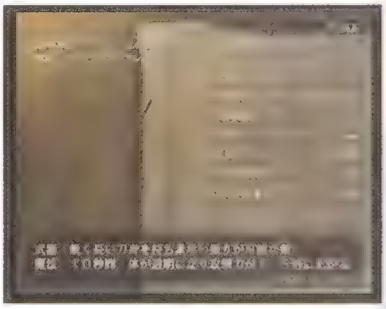
1階は、途中から配置に加わってくるC・キングがクセ者。反応が速い上にリーチが長く、その攻撃にははじき飛ばしの効果を持つ。しかも魔法を反射するので武器攻撃以外に大きな効果を与えられないのだ。C・キングにはなるべく近づかないことが基本だが、あえて一旦動きを止めて相手の攻撃を誘い、そこをスライドでかわしてみてもいいだろう。ただ、スライドで転がった先に別の集団がいると、無防備なところを集中攻撃され、かえってひどいダメージを受けることも。タイミングを考えて使っていこう。



↑「スライド→少し前進」の繰り返しも有効な回避動作だ。流れるような動作で攻撃をかわし、目的地まで一気に突っ走ろう。

B 倒すよりも、逃げるための攻撃を行う
VS. エンパイア・ガード／C・キング

2階への階段に近づくと、C・キングより手強いエンパイア・ガードも現れる。こうなると回避に専念するより、むしろ攻めることで活路を見出した方がいい。例えば、攻撃範囲が広く、相手をはじき飛ばせる「亡国の礎」などは、かなり有効な武器だ。また、もし「白鑞の剣」を取得しているなら、是非使ってみてほしい。この武器の透明化魔法を使えば、一定時間攻撃を受けることなく、最短距離を気兼ねなく走って行くことができる。このミッションでは、まさにうってつけの武器なのだ。



↑第三章第7節で入手可能な「白鑞の剣」は、是非とも手に入れておこう。透明化の無敵状態を使えば、時間も一気に短縮できる。

A 敵の隙を突いて制御室へ急ぐ
VS. 司祭　S・ポーン

2階で鬼門となる敵は、なんといっても司祭なのだが、周囲にはポーンがいるためなかなか司祭に近寄れない。そのため、ここでは無理に倒しにはいかず、敵の隙間を縫うようにダッシュしたり、ポーンや司祭の攻撃を1カ所に引きつけてから、スライドやダッシュで素早く離脱しよう。そして目指す場所である制御室へ急ぐのだ。また、「白鑞の剣」や「輪廻転生」を持っていたら、無敵となる魔法を発動、司祭を倒しておくといい。同じルートを通るときに、その後の移動がグッと楽になる。



↑幸いにして、敵の密度は高くない。つまり、走り抜けようとして攻撃を食らってしまう、という危険度が低いということだ。

B 範囲攻撃で敵をはじき飛ばそう
VS. 司祭／S・ポーン／エンパイア・ガード

すべてのワーカーを倒すと、2階への下り階段がある部屋に、鍵の入った宝箱が出現する。周囲の敵をハンマーなどで薙ぎ倒して、その隙に鍵を取り、3階への階段がある部屋へ素早く移ろう。この部屋には宝箱と一緒にエンパイア・ガードが出現しているが、この敵を倒すのはかなり骨が折れる。無理して倒すよりは、ハンマーや斧系の武器のフィニッシュブローで転ばせたり、あるいはジャンプでうまく飛び越えるなどして、すぐに3階に上がってしまったほうがHPも時間も節約できる。



↑死角から飛んでくる司祭の遠距離攻撃は、なかなか厄介。ガードやスライドを使って、受けるダメージを最小限に抑えたいところだ。

第六章 [illegible]

愛ゆえに手にした暗黒の力。愛ゆえに背いた古き友情。愛ゆえに狂った悲しき男は、己の歪みに気づくことはない。

Story

愛に狂いし かつての親友との戦い

第1節

イウヴァ[illegible]は、[illegible]要塞[illegible]入、意気[illegible]げ[illegible]いた。カ[illegible]レッドドラ[illegible]の迎撃[illegible]ナ[illegible]とともに、変わらぬ愛[illegible]リアエ[illegible]うイウヴァ[illegible]。しか[illegible]、彼[illegible]し狂気は、すで[illegible]彼の心[illegible]る者の名すら[illegible]ていた[illegible]。

そして、空中要塞への侵入を[illegible]ようとするカイムに、イウヴァル[illegible]は再び戦いを挑む。だが、カイムの怒りはブラックドラゴンの力を凌駕[illegible]、かつての親友を退ける。

第2節

要塞内部への侵入。だが時すでに遅く……

ブラックドラゴンの気流をたどり、カイムたちは空中要塞の場所を突き止めた。立ち塞がる帝国のドラゴンを屠り、要塞を守る砲台を破壊して突き進むレッドドラゴン。残された時間はわずかだった。要塞内に乗り込んだカイムは、群がる帝国兵を薙ぎ倒しながらフリアエを求め、走る。

第3節

「女神を……感じるぞ」

その頃、ドラゴンもフリアエの気配を察知していた。だが、カイムの前には、あまりにも多い、無尽蔵にも思える帝国兵が立ちはだかる。

第4節

「女神の"声"が……弱い、弱いぞ」

女神の危機を告げるドラゴン。カイムは剣を振るい、血風を巻いて"声"の元へと走る。そして――。

そして、そこでカイムが見たのは、胸に刃を突き立て、物言わぬ屍となった女神……妹の姿だった。

第5節

Pick Up

[illegible]

「[illegible]は人間ではない。[illegible]った[illegible]だ」

赤い光を目に宿らせ、ひたすら帝国のために戦う者たちを「狂った機械」と評するドラゴン。果たして帝国に、いつ、何が起きたのか。天使の教会とは一体何なのか……。その問いに答える者は、果たしているのだろうか。

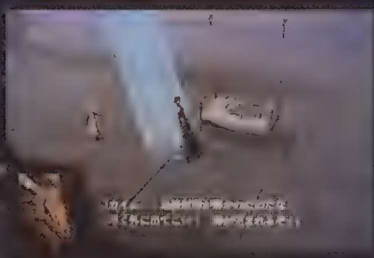


←「どうやって浮いているのだ?」と、ヴェルドレと同じ疑問が浮ぶ。これも神の力なのか?

イベント

解かれた最終封印

フリアエが死に、最後の封印は解かれてしまった。しかし、「封印」とは、そもそも何なのだろうか? 誰が、何のために施したものなのだろうか? 依然として謎は多い。



←天使の教会を統べる司祭「マナ」。彼女の存在も謎が多い。

第七章 悲劇

女神の血が流れ、最後の封印が解き放たれる――。

物語も佳境を向かえた第七章。節の数は4つと少ないが、女神の死、ブラックドラゴンとの再戦、そしてマナの登場など、物語の終結に向けた重要な要素が配されている。

第七章の流れ

第1節 ムービー【赤い葬送】

空中要塞の祭壇に戻ったイウヴァルトは、胸を短剣で貫かれたフリアエの遺体を目の当たりにし、それが引き金となって、洗脳から解き放たれる。悲嘆に暮れるイウヴァルトを前に、マナは無邪気に笑う……。

第2節 イベント【彼女のために】

自分は何のために力を手に入れたのか、誰のための幸せを手に入れたかったのか……。すべての目的は失われた。そして、己の過ちに気づいた彼は、冷たくなったフリアエを抱いて、空中要塞から飛び立つ。

第3節 ムービー【決意】

ブラックドラゴンに跨り、空中要塞を飛び発ったイウヴァルト。最愛の人、フリアエの遺体をその手で抱いて。彼の歪んだ愛は神の奇跡を願い、フリアエを復活させるために「再生の卵」を求める。

第4節 空中戦【哀しみの空】

「再生の卵」によってフリアエの復活を果たそうと考えるイウヴァルト。しかし、カイムはそれを認めない。2人の最終決戦が今、始まる――。

➡ P.160

分岐条件：A路ENDを見た
- YES → 分岐条件：ブラックドラゴンを4分30秒以内に撃墜
  - YES → 第九章
  - NO → 第八章
- NO → 第八章

シナリオ分岐　イウヴァルトの行方

因縁のブラックドラゴンとの戦いで、4分30秒以内にブラックドラゴンを撃墜できると第九章へと進む。そこでは、「再生の卵」によって異形の者へと姿を変えたフリアエとの戦いが待ちかまえている。

第4節	➡第八章	エンディングAを見ていない/ブラックドラゴンを4分30秒以内に撃墜できなかった
	➡第九章	エンディングAを見ている/ブラックドラゴンを4分30秒以内に撃墜



⬆分岐した物語の先では、「再生の卵」で蘇ったフリアエとの戦いもある。

空中戦 Mission Conquest

かつての友が抱く歪んだ野望を打ち破れ！

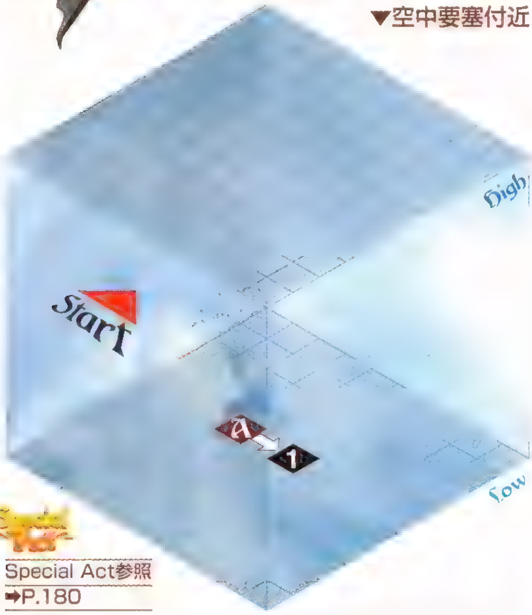
第七章 第4節

フリアエ復活を信じ、「再生の卵」へ向かうイウヴァルト。だが、「天使の教会」が生み出したものに希望などない。

敵の数 1体

Sky Act 女神復活を望むイウヴァルトの暴走を止めろ！

▼空中要塞付近



Special Act参照
➡P.180

【クリア条件】

ブラックドラゴンの撃破

【出現する敵】

ブラックドラゴン ―― P.395

1 ブラックドラゴン×1

A 高速旋回で回避に専念

VS. ブラックドラゴン

第六章と同じ条件での再戦。しかも今度は、ブラックドラゴンのHPを8割以上減らさなければならないので、難易度が上がっている。しかし、戦術を変える必要はない。ただ、正攻法ではなかなか難しいという人には、次のような方法もある。それは、ひたすら高速旋回しながら、カーソルを敵の高さに合わせ、通り過ぎざまにロックオンして攻撃するというもの。ただ旋回を続けているだけなのだが、意外にもかなりの割合で敵の攻撃を回避できるのだ。



⬅ブラックドラゴンはより頻繁に瞬間移動のような回避行動を取ってくる。わずかな隙を逃さず攻撃しよう。

基本戦術 回避を重視して長期戦をしのぐ

ブラックドラゴンは前回と同様に激しい攻撃をしてくる上に、こちらの攻撃を簡単によけてしまう。ダッシュ、スライドなどで重点的に回避を行いつつ、多重ロックオンからの攻撃で相手のHPを少しずつ削っていくというのが、基本戦術となる。しかし、分岐条件でもある「4分30秒以内に撃破」ということを考えると、この方法では間に合わない可能性が高い。長期戦になるのは免れないからだ。そこで、ポイントとなるのが大魔法攻撃のタイミング。相手の攻撃を食らうことを覚悟して接近し、ファイヤーボールなどでMPを溜めよう。大魔法攻撃を撃てる量のMPが溜まったら、即発射して相手のHPを奪っていくのだ。これだけでも、十分すぎるほど時間短縮につながるのだ。

第七章 悲劇

それは運命だったのか。それとも間違いなのか。女神は死に、封印は解け、そして……竜騎士は戦い続ける。

Story

幼い司教の笑いと狂い始める世界

第1節

すべての封印は解かれ、世界は崩壊に向かい始めた。女神フリアエの命は最終封印とともに消え失せ、その傍らでは、天使の教会の司教・マナが、無邪気に笑い、踊っている。

そんな中、何かを感じ取って駆け込んできたのは、イウヴァルトだった。物言わぬフリアエの姿が映った瞳から、狂気の色が消えていく。

「フリアエをどうしたっ!?」

亡骸を目にしても、起きたことを信じ切れないでいるイウヴァルト。

「封印は解けた。もういらない」

冷たく、そして無邪気に言い放ったマナは、イウヴァルトの体をその恐るべき「力」ではねのける――。

第2節

イウヴァルトの最後の望み

第3節

フリアエの遺体を抱き、ブラックドラゴンの背に跨って空中要塞を飛び出したイウヴァルト。その胸には、深い悲しみと苦悩、そ[illegible]があった。フリアエを殺したのは自分自身ではないか……その想いは、彼を再び歪んだ方向へと導く。

「再生の卵」なら、きっとフリアエを蘇らせることができるはず。

だがカイムには、そんなイウヴァルトの想いが通じるはずもなかった。フリアエを死に追いやった天使の教会が奉じる「再生の卵」に、どんな希望があるというのか。

そして、かつての親友同士の、最後の戦いが幕を開ける――。

第4節

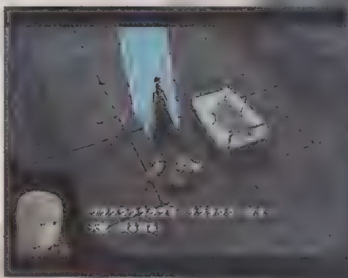
第八章

Pick Up

イベント

イウヴァルトを嘲る血塗られた十字架

一時でも天使の教会に与してしまった事実は、イウヴァルトを激しく苛み、それがやがて「再生[illegible]の復活という[illegible]「[illegible]」がもたら[illegible]ものなのか――。



←嘆くイウヴァルトを尻目に、狂ったかのように踊り続けるマナ。その意味するものは――

空中戦

「所詮[illegible]の奴などそんなものだ[illegible]の程を知れ!」

絶大な力を誇るドラゴン族。その中においても、「格」の違いというものが存在するようだ。レッドドラゴンの痛烈な台詞は、そんないったドラゴン間での力関係を感じさせる。



←怒りを具現したような赤い竜と、心の闇を映し出したような黒い竜。2匹の戦いが始まる。

シナリオ分岐⇒P.159

第九章



第八章

封印

血の臭いと怨念が漂う終焉の世界で 混沌という「神の力」に竜騎士が挑む

悲劇の竜騎士の物語に、ひとつの終演が訪れる第八章。いくつもの厳しい戦闘を乗り越えた先に待つのは、いったいどのようなフィナーレなのだろうか。

第八章の流れ

第1節 空中戦【人ならざるもの】

幾多の壁を乗り越え、司教マナのいる帝都に着く。しかしその上空には、多数のモンスターが行く手を阻む。

➡ P.164

第2節 空中戦【伝説への挑戦】

帝都上空に現れたエンシェントドラゴン。怯えるレッドドラゴンをなだめ、伝説を打ち破るべく攻撃を始める。

➡ P.165

第3節 空中戦【旧き都】

エンシェントドラゴンを破った2人は、行く手を遮るモンスターたちを殲滅すべく、さらに突き進む。

➡ P.166

第4節 地上戦【悦びを知らず】

帝都に降り立ったカイムは、マナのいる神殿を目指す。しかし、亡霊の巣窟となった帝都は、彼の進行を阻む。

➡ P.168

第5節 地上戦【静謐な棺】

神殿にたどり着いたカイムは、司教マナを守る亡霊たちと帝国の精鋭部隊に戦いを挑む。

➡ P.170

第6節 ムービー【あがき】

ついにマナを追いつめた一行。ヴェルドレは少女に封印を施そうとする。しかし、少女は神の力によってそれを打ち破り、己が身を巨大化させた。

第7節 空中戦【墓場なき戦い】

巨大化したマナは帝都上空に浮かび上がる。カイムとドラゴンは、神の力を得た少女に最後の戦いを挑んでいく。

➡ P.172

第8節 イベント【業垢】

倒されたことで神の力を失ったマナは、年相応のか弱い少女に戻る。彼女は自らが犯した罪の重さから、人々の憎しみから、逃れるため自らの死を望むが……。

第9節 ムービー【閉じた魂】

戦いが終わり、今また再生の時を迎えた世界。そのためにも新たな封印が必要だ。かつてフリアエが、受け入れた運命を担う者は卓越した生命力を持つ者……。

Battle Field　第八章　マップ解説

帝国都市　上空

死者が彷徨う帝都上空

帝国首都市街地の上空。眼下には、舗装された道が縦横に走る整然とした街並みが広がり、所々に見られる巨大な建造物が、見る者に別世界的な印象を与える。現在の帝都は、封印破壊の影響から黄昏の朱に染まり、上空には悪霊やモンスターが飛び交っている。また、何処からか「再生の卵」と呼ばれる巨大な球体が現れ、街のいたるところに転がっている。



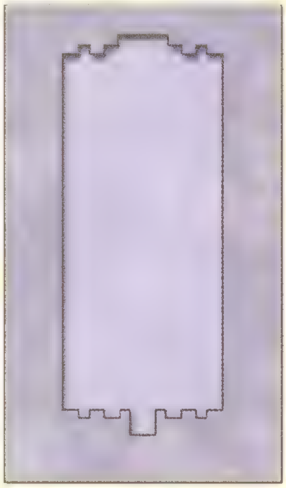
【使用ミッション】

第1節 ➔ P.164　第2節 ➔ P.165　第3節 ➔ P.166　第7節 ➔ P.172

帝国都市　[illegible]

天使を奉る呪われた祭壇

天使の教会の神殿内部。巨大な柱が立ち並び、中央には血で染めたかのような真っ赤な絨毯が、真っ直ぐ敷き詰められている。神殿と呼ぶに相応しい荘厳さをもっているが、どこか禍々しさも感じさせるのは、その薄暗さのせいだけではないだろう。奥には祭壇と多数の「再生の卵」があり、その手前では司祭「マナ」が何かに取り憑かれたように踊り続けている。



【使用ミッション】

第5節 ➔ P.170

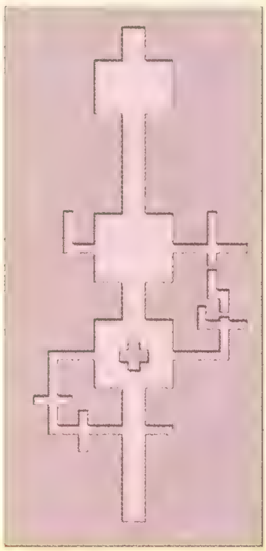
帝国都市　破壊された都市

亡者が跋扈する倒壊した市街地

帝都の市街地を舞台とした地上マップ。かつては整然としていたであろう街並は、封印破壊の影響から、倒壊した建物が各所で道を塞いでおり、迷路のような入り組んだ構造となっている。また、所々で見られる滑らかな球体の物体が「再生の卵」だ。「天使の教会」があり、帝国領土ということもあって、至る所に帝国軍の兵士や亜人がカイムを待ちかまえている。また、マップで見ればつながっているように見えるルートでも、実際に辿り着くと倒壊した建物や出現した「再生の卵」で道をふさがれていることもある。ミッションのクリアだけが目的なら、R3ボタンでマップを見ながら、行き止まりに入り込んだりしないようにしたい。

【使用ミッション】

第4節 ➔ P.168



空中戦

第八章 第1節

彷徨える亡霊を無へ帰し帝都への道を切り開け

司教マナを討つため、帝都へとやってきたカイムたち。だが、市街上空に跋扈する悪霊たちが行く手を阻む。

敵の数 141体

空を覆う邪霊を一掃し帝都の中心部へ急げ！

▼帝国都市上空周辺



1	ガーゴイル×1　ゴースト×12 ガーゴイルキューブ×16　C・ガーゴイルキューブ×16
2	スピリット×4
3	E・ドラゴンリーダー×3　ゴースト×24
4	ガーゴイルキューブ×16　こうもり×32
5	E・ドラゴンリーダー×3　スピリット×2　ゴースト×12

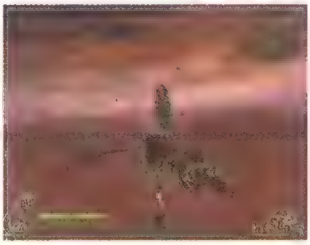
基本戦術 基本に沿って攻めよう

この空中戦では、敵の数が多く激戦は必至だ。ロックオンを多用して、素早く確実に敵を殲滅していこう。ただ、スピリットに関しては、ロックオンだと攻撃を当てることができない。動きがトリッキーで通常攻撃も当てづらい。無理に追いかけようとせず、相手が視界に入ってくるのを待ってからファイヤーボールで倒そう。

A 倒す順番を決めよう

VS. スピリット／E・ドラゴンリーダー／ゴースト

大量のゴーストと2体のスピリット、3体のドラゴンとの戦闘。数の多いゴーストから倒していきたいところだが、攻撃態勢に入るのを待つ必要があるので、ドラゴンとスピリットを先に倒してしまおう。残るゴーストは、近づき過ぎると上下の死角から攻撃を受けやすいので、距離を取って戦いたい。



←最後に残したゴーストは、回避に重点を置いて行動しよう。殻が開いたら即攻撃だ

【クリア条件】

敵モンスターの全滅

【出現する敵】

ガーゴイル	P.391
ガーゴイルキューブ	P.391
こうもり	P.391
C・ガーゴイルキューブ	P.391
ゴースト	P.393
スピリット	P.393
E・ドラゴンリーダー	P.393



立ちはだかる伝説を竜騎士の力で打ち破れ！

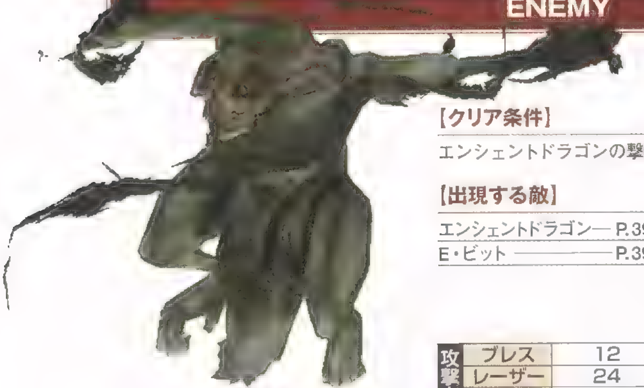
第八章 第2節

伝説として語られる古のドラゴンに、相棒をなだめ、戦いを挑むカイム。奴を倒さなければ、司教マナのもとへ辿り着けない。

敵の数 1＋∞ 体

Special Act 司教マナの手先となった伝説の聖竜を倒せ！

ENEMY



エンシェントドラゴン

【クリア条件】

エンシェントドラゴンの撃破

【出現する敵】

エンシェントドラゴン―― P.395
E・ビット ―――――― P.394

攻撃力		
	ブレス	12
	レーザー	24
	誘導弾	4

基本戦術 ドラゴン本体に攻撃を集中

エンシェントドラゴンのまわりに飛んでいる多数のE・ビットは、いくら倒しても際限なく発生する。気にせずエンシェントドラゴンにファイヤーボールを撃ち込もう。また、エンシェントドラゴンは2種類の攻撃方法を持っている。魔法陣から巨大な光球を前方に撃ち出すものと、4本のファイアーブレスを吐く攻撃だ。特に前者は光球が大きく、一度スライドを行っただけでは完全に避けきれない場合もある。ドラゴンの前方に青い光が現れたら、スライドと加速を使って回避しよう。

攻略Point 行動パターンを把握しよう

エンシェントドラゴンは、こちらの攻撃がヒットした回数によって姿を変える。それぞれ攻撃方法が変化し、ダメージを与えられなくなることも。下記で紹介している形態の特性を理解しておこう。

エンシェントドラゴンの状態変化と攻撃方法

通常
その場から動かず、2種類の攻撃を使い分けてくる。



攻撃	ブレス／レーザー／誘導弾

→ 7回ダメージ →

集合1
黒い球体となる。この状態では攻撃してこない。



攻撃	なし

↓ 1回ダメージ／一定時間経過

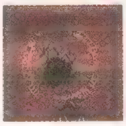
白球
高速移動し、周囲のE・ビットが大量の誘導弾を放つ。



攻撃	誘導弾

← 1回ダメージ／一定時間 ←

集合2
攻撃すると通常状態に戻る。攻撃はしてこない。



攻撃	なし

↑ 1回ダメージ／一定時間経過

ブレス
扇状に4本の炎を放つ。スピードが遅いので、距離を離していれば容易にかわせる。

レーザー
巨大な青い光を放つ。スピードはブレスより速いが、溜め時間があるので予測しやすい。

誘導弾
E・ビットが放つ追尾性能を持つ攻撃。性能的にはガーゴイルキューブのそれと同程度の威力。

空中戦 Mission Conquest

第八章 第3節

最後の決戦に向けて帝都への道が開く

カイムとレッドドラゴンは深い絆で結ばれた。残る魔物どもを蹴散らせば、帝都市街へと降りることができるはずだ。

敵の数 85体

Sky Act 上空の怨念を一掃し呪われた帝都に降りろ

▼帝国都市上空周辺



1	こうもり×32
2	ガーゴイル×2　ビホルダー×5
3	ビホルダー×4　毒性ビホルダー×2　ゴースト×9
4	ゴースト×16　ガーゴイル×3　こうもり×4
5	スピリット×2　スペクター×2　ゴースト×4



←多少、敵の位置に高低差がでるポイントがあるので、次に倒すべき敵を見失わないようにレーダーをしっかり確認して進もう。

【クリア条件】

敵の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

ガーゴイル	P.391
スペクター	P.393
ゴースト	P.393
スピリット	P.393
ビホルダー	P.392
毒性ビホルダー	P.392
こうもり	P.391

基本戦術 ロックオン攻撃で攻めろ

このミッションでは敵の出現回数こそ多いものの、手強い組み合わせが少ない。基本的にはロックオン攻撃を多用していくだけで、これと言った問題もなく撃破していけるだろう。

序盤に出現するこうもりは、耐久力が低く、ファイヤーボールよりも威力の劣るロックオン攻撃でも一撃で倒せる。また、スペクターやガーゴイルのように一撃で倒せないような敵を相手にする場合は、1体に多重ロックオンし、手数を増やせば攻撃力の低さを補うこともできるだろう。

多重ロックオンは、敵を自動追尾してくれるので、すれ違いざまにロックするだけで、通り過ぎた後でも攻撃を当てることが可能だ。敵が多い場合は、旋回しながらロックした敵に攻撃を仕掛け、目に付いた敵からどんどん撃ち落としていけばいい。あえて深追いする必要はない。

A ビホルダーはロックオン攻撃で追いつめる

VS. ビホルダー／毒性ビホルダー／ゴースト

この場面ではゴーストの数が多いが、攻撃してくるまでには多少の間がある。また、ゴーストは攻撃態勢に入らなければ、こちらの攻撃でダメージを与えることもできないので、先にビホルダーを倒したほうが効率的だ。

ビホルダーは攻撃を当てると瞬間移動するため、ファイヤーボールを連続でヒットさせるのは難しい。そこで重要なのが、多重ロックオンだ。これならば、ビホルダーが瞬間移動しても自動追尾してくれる。動きを追いかけなくても複数の攻撃が命中する特性を活用しよう。うまくやれば、1回の攻撃で倒すこともできるはず。ビホルダーを倒したら、落ち着いてゴーストを料理しよう。

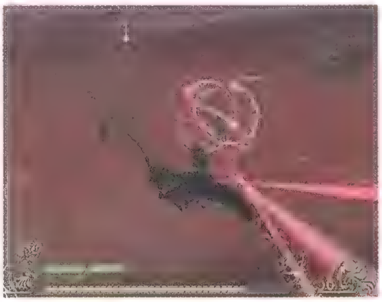


⬆攻撃すると拡散するビームを出す毒性ビホルダーの相手は、なるべく後回しにしておこう。

B ヒット&アウェイでゴーストを追いつめる

VS. ガーゴイル／ゴースト／こうもり

ゴーストがやや高い位置に配置されているため、ガーゴイルとこうもりから片づけよう。あまり数が多くないので、多重ロックオンからの攻撃を繰り返すことで一掃できるはずだ。ゴーストのみになったら、一度離れて遠距離からロックオンし、ゴーストが攻撃態勢になったら追尾弾を放つ。もし、すれ違うまでに攻撃態勢を取らない場合は、ロックしたまま通り過ぎたところで、後方に視点を移せば、攻撃のタイミングを計ることができる。目標の敵を倒したら、次の目標に対して同じ攻撃方法を繰り返していこう。また、これまでの戦闘でMPが溜まったからと、大魔法攻撃をするのはNG。ゴーストは攻撃態勢に入らない限り、大魔法攻撃でも倒せないからだ。

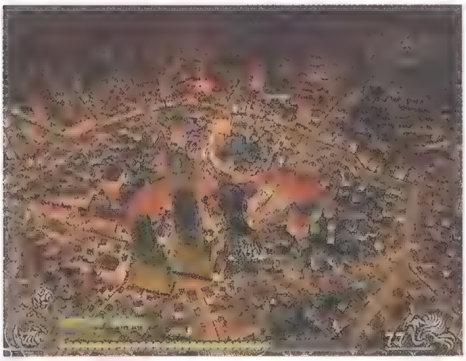


⬆ゴーストと戦っているときにガーゴイルが残っていると、自動追尾弾が飛んでくる。

C 敵を分散させることが勝利への近道

VS. スペクター／スピリット／ゴースト

数が多い上に無敵時間が長いゴーストは後に回し、まずは、スペクターとスピリットを狙っていこう。ただし、ゴーストの近くで戦うと、多重ロックオンが分散してしまったり、ゴーストの追尾弾が襲ってくる可能性もあるため戦いづらい。スペクターとスピリットはどちらも移動するので、一度近づいてから誘導し、ゴーストから引き離してしまおう。また、スピリットもある程度離れると、追ってこなくなる。後は、スペクター→スピリット→ゴーストの順に各個撃破していけば、より安全に戦えるだろう。



⬅この集団は、前の敵より低い位置に出現する。滑空速度を調節しよう。



⬅スペクターよりも、耐久力の低いスピリットを先に狙うほうがいいだろう。

地上戦

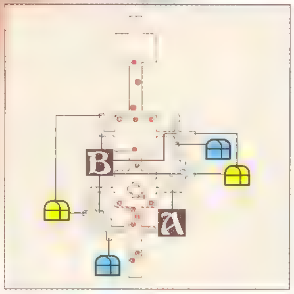
第八章 第4節

司教マナがいる神殿を目指せ

ついに帝都への侵入に成功したカイムを待ち受けていたのは、無数に転がる「再生の卵」と、亡者の軍勢だった。

敵の数
214体

Act 1 終焉の刻は、間近に迫っている。扉の鍵を集め、司教マナのもとへ!



【クリア条件】

ターゲット(アンデッド・ナイト)を倒し、鍵を手に入れる

【出現する敵】

C・ルーク	P.380
B・オーガ	P.386
アンデッド・ナイト	P.385
アーチャー	P.382

【宝箱&シャドウ】

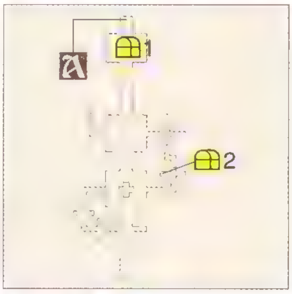
- スフィア(大)
- 鍵

出現条件 路地に出現する各ターゲット(アンデッド・ナイト4体)を撃破する

基本戦術 アーチャー撃破は最優先事項

帝都市街マップの中央を通る道と広場には、多数のアーチャーが配置されている。マップ自体があまり広くないので、これらを残しておくとほかの敵と戦っているときに遠距離から攻撃されてしまう恐れが出てくる。視界に入ったアーチャーは、とりあえず倒しておいたほうがいい。なお、倒す場合は魔法攻撃などは厳禁。側にいるC・ルークを巻き込んでしまうと、反射攻撃が飛んでくるからだ。アーチャーは近付くと離れていく性質を持っているので、振りの速い武器で倒そう。

Act 2 扉を守る悪霊を倒し最後の鍵を手に入れろ



【クリア条件】

ターゲット(アンデッド・ナイト)全滅後に鍵を入手し、神殿入口に到達

【出現する敵】

アンデッド・ナイト	P.385

【宝箱&シャドウ】

- 1 鍵
- 2 月光と闇

出現条件
- 1 神殿の前に出現するターゲット(アンデッド・ナイト)を全滅させる
- 2 Act1で出現する鍵を4つ集めると出現する

基本戦術 ターゲットは1体ずつ出現させよう

アンデッド・ナイトは、カイムが特定の場所まで進むと出現するようになっている。そのため、側に近付かない限り、出現することはない。大量のアンデッド・ナイトが配置されているこの場所では、少しずつ近づいて少数ずつ出現させ、順番に叩いていくと安全だ。もし、大量に出現させてしまった場合は、遠くに離れよう。アンデッド・ナイトは初期配置の場所に戻り、再び地中に沈む。

A はじき飛ばしてカウンターを封じる

VS. B・オーガ

2体ずつのペアで現れるオーガ。この敵の攻撃は非常に速く、特にカウンター攻撃は、しっかり準備していないとガードすることさえままならない。対策としては、そもそも防御させない、攻撃させないというのが一番堅実な倒し方となる。敵をはじき飛ばす斧・ハンマー系の武器で攻撃するか、剣系の武器でフィニッシュブローを連発、2体まとめて転ばせつつ片方にダメージを集中して1体ずつ倒していきたい。このとき2体の距離を開けておくことも忘れずに。



⬆巨躯のオーガは、攻撃範囲もなかなか広い。ダッシュ突きではじき飛ばす場合は、やや遠目から出すようにしよう。

B 魔法攻撃で敵の動きを止める

VS. アンデッド・ナイト

ターゲットとなるアンデッド・ナイトは、4カ所の狭い通路に配置されている。周囲に敵は少なく戦闘を邪魔されるようなことはないが、通路が狭いのでダッシュ突きだけで倒すのは難しい。かといって、4体を同時にはじき飛ばし、攻撃を封じるのも厳しいので、魔法攻撃で隙を作り出そう。敵が攻撃モーションに入ったら魔法を放ち、動きを止めてから攻撃をたたき込めば、4体同時に相手にしても、無傷で切り抜けるのも難しくはない。このときお勧めなのが、「日出国の魔刃」など一定時間効果が残る魔法。



⬆C・ルークが多いので、魔法を使う場面はそうそう多くない。アンデッド・ナイトを相手に、たまったMPを使い切っても大丈夫だ。

A 戦闘スペースを確保しよう

VS. アンデッド・ナイト／C・ルーク

神殿前の広場には、多数のC・ルークが配置されている。アンデッド・ナイトと同時に戦うのは大変なので、先に始末しておいた方が無難だ。また、広場南の道には多数のアーチャーが配置されている。残しておくと、行動範囲に入ってしまい、攻撃される恐れがあるので、これも倒しておこう。戦うスペースさえ確保したら、あとはアンデッド・ナイトを出現させ、各個撃破していけば、安全に戦闘を進めることができるはずだ。ただし、その数はかなり多いので、少しずつ出現させるようにしよう。



⬆広場にたどり着く前にアーチャーを一掃しておくと効率がよい。発見したら、ダッシュで近付き、すぐに倒してしまおう。

リカバリー地帯 C・ルークは回復要員として残そう

アンデッド・ナイトは攻撃力が高い。油断していると、たとえ相手が少数でも瀕死に追い込まれてしまう恐れがある。そんなときのために、広場にいるC・ルークは、中央の2部隊を倒すのみに留めて、あとは回復スフィアを出現させるための要員として残しておこう。距離さえ気をつけていれば、アンデッド・ナイトとの戦いで、邪魔してくるようなこともないはずだ。もし、寄ってきてしまったら、アンデッド・ナイトを残してその場から離れ、C・ルークとの混戦を回避して、物理攻撃で蹴散らしてしまおう。



⬅チェインを稼いで回復スフィアを出現させるためには、攻撃間隔が短い武器を武器が有効。武器ホイールに1つはセットしておこう。

地上戦
Mission Conquest

第八章 第5節

司祭マナを追いつめろ!

カイムに向けて、司教マナが笑みを浮かべる。悪霊と憎悪に守られた彼女へ、今こそ復讐の刃を突き立てるときだ!

敵の数
75体

Act 1 立ちはだかる悪霊と精鋭部隊を殲滅せよ!



【クリア条件】
出現する敵の全滅

【出現する敵】

エンパイア・ガード	P.382
アンデッド・ナイト	P.385
ネクロマンサー	P.384
レイス	P.385

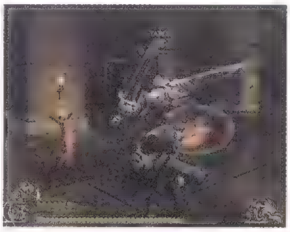
【宝箱&シャドウ】
スフィア(大)

基本戦術 回避主体の攻撃で体力を温存

このミッションでは、敵部隊との戦闘を連続して9回勝ち抜かなければならない上に、回復用となるようなザコも登場しない。確実な回復方法は、奥にある宝箱のスフィアのみ。なるべくダメージを抑えていかなければ、生き残ることはできないのだ。

第1戦 手近な敵から倒す
VS. エンパイア・ガード

敵は、神殿中央の通路に6体配置されているエンパイア・ガード。スタート直後、1番近い敵が近づいてくるので、まずはこれを撃退しよう。あとの敵については、距離の近いものから手前におびき寄せて、順番に撃破していくのがベスト。ガードとスライドを使い分け、前に出過ぎないのがポイントだ。



↑ターゲットをすべて撃破すると、休む間もなく新たな敵が出現する。有利な位置をキープしよう。

第2戦 1部隊ずつ出現させる
VS. アンデッド・ナイト

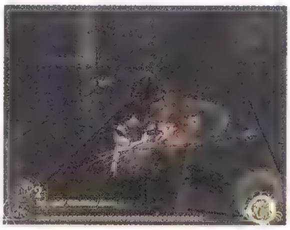
2番手は6部隊12体のアンデッド・ナイトと戦闘だ。各部隊は多少離れて配置されているのが好都合。1部隊ずつ出現させ、順番に倒していこう。また、アンデッド・ナイトは防御確率が高いのでソードなどでは不利。ハンマーや斧など、はじき飛ばしやすい武器で挑もう。



↑同時に2部隊を出現させると、場所が狭いので、離れても初期配置に戻らない。

第3戦 端の部隊から片づけよう
VS. アンデッド・ナイト

前戦と同じく、アンデッド・ナイト6部隊12体が出現する。ここで使用する武器は、前戦と同じもので問題ないだろう。注意するべきは、敵を倒す順番だ。中央の敵から狙っては、複数の部隊を出現させてしまう可能性が高い。端にいる部隊から始末したいので、2戦目の最後に倒す敵にも気を配ろう。



↑この節では、次の戦闘に備えて敵を倒す順番を決めておかないと窮地に追い込まれる。

第4戦 アンデッド・ナイト戦が先決
VS. アンデッド・ナイト／エンパイア・ガード

アンデッド・ナイトとエンパイア・ガードの混成部隊が、第4戦目の相手。先にエンパイア・ガードを倒そうとすると、近くにいるアンデッド・ナイトも動き出してしまう。アンデッド・ナイトを一掃してから、エンパイア・ガードに挑もう。



⬆どちらの敵も、魔法攻撃が有効。ガンガン使ってHPを削り取ろう。

第5戦 狙うはネクロマンサーのみ
VS. ネクロマンサー／レイス

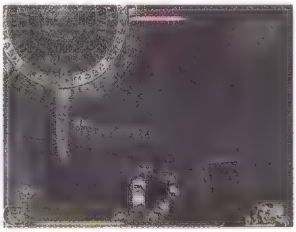
ここで登場するネクロマンサーは、レイスを召喚する厄介な敵。しかし、召喚されたレイスは、ネクロマンサーを倒すと一緒に消滅する。レイスへの攻撃は、武器を振り回した時にヒットすればいい、という程度に考え、ネクロマンサーを素早く倒そう。



⬆レイスが邪魔になるようであれば、魔法攻撃で一掃してしまおう。

第7戦 MPを溜めておこう
VS. レイス

第7戦目で戦うのはレイスのみ。レイスは接近攻撃しかないので、MPを温存させつつ、全滅させたいところだ。また、ここまでの戦いで体力が心許ないようなら、マップ奥にある宝箱のスフィアを使って回復しておくのもいいだろう。



⬆この連戦で最も弱いレイス。次で使う武器に変えて、MPを溜めよう。

第8戦 ガードで攻撃を防ごう
VS. ネクロマンサー／レイス

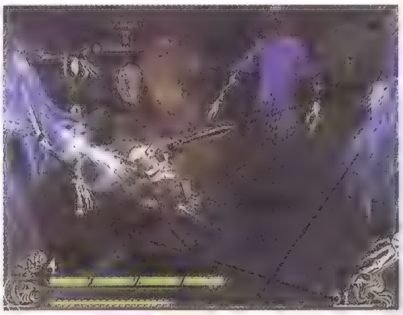
敵の編成は、ネクロマンサーとレイスの組み合わせが2部隊。ネクロマンサー同士の距離が近いため、1部隊ずつ戦うのは不可能ではないが、なかなか困難。遠距離攻撃の勢いが激しさを増すので、ダッシュよりガードを使って距離を詰めよう。



⬆スライドで回避するより、攻撃動作に素早く移れるガードを使おう。

第6戦 遠距離攻撃を打破
VS. ネクロマンサー／レイス／エンパイア・ガード

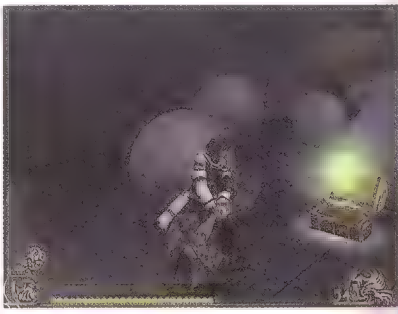
続けてネクロマンサーとレイスが行く手を阻む第6戦目。ネクロマンサーは、遠距離攻撃もしてくる上に、攻撃してきた後は後ろに下がるという性質を持っている。近付くときは、一直線に向かうのではなく、蛇行しながら遠距離攻撃をかわして懐に飛び込もう。懐に飛び込んだあとは、最も強力な武器で痛烈な一撃を叩き込めばOKだ。



⬆蛇行しながら駆け込む場合、立ちはだかるレイスの位置にも注意を払おう。

第9戦 挟まれないよう立ち回れ
VS. ネクロマンサー／レイス

編成は前と同じだが、出現位置の関係で、いきなり間近から攻撃されたり、2体のネクロマンサーに挟撃されたりする事態になるのは間違いない。ここで使用する武器は、振りが若干遅くても攻撃範囲の広い武器を使いたい。ネクロマンサーの遠距離攻撃をしっかりガードし、レーダーやマップ画面で敵の位置を確認して、1体ずつ始末していこう。



⬆第7戦目で宝箱を開けていなかったら、ここで躊躇する必要はない。スフィアで回復しよう。

空中戦

第八章 第7節

巨大化したマナを倒し すべてに決着をつけろ!

封印を破り、「神の力」をもって巨神と化したマナ。その絶大なる力を前に1匹のドラゴンと1人の竜騎士が挑む!

敵の数 1体

Special Act

神の力を駆使するマナに竜騎士の一撃を食らわせろ!

ENEMY

マナ

【クリア条件】

巨大化したマナの撃破

【出現する敵】

マナ ―――― P.395

誘導弾	7×2.4
リング	13×2.4





↑攻撃を無効にするバリアや、強力な攻撃を使いこなすマナ、わずかな隙を逃さずに、弱点へ的確に攻撃していこう。

攻略Point パターンごとに回避方法を変える

パターン1 相手が攻撃する瞬間に火球を撃ち込む

最初のパターンは、球形バリアを張ってこちらの攻撃を防ぎ、バリア解除と同時に、追尾性能を持つ複数の光球を飛ばしてくるというもの。

これに対しては、まず、バリアに接触するまで近づいて、マナを□ボタンで最大限まで多重ロックオン、バリア解除と同時にロックオン攻撃を発射。バリアが解けると光球を放ってくるので、なるべく引きつけてからスライドと加速で回避、さらに通常攻撃をマナの弱点である胸にできる限り叩き込んでいくのだ。



↑ミッションが始まったら、すぐに加速してマナに近づき、弱点部分へファイヤーボールを連続で叩き込もう。



↑再びバリアが張られるまで、ファイヤーボールを叩き込めるだけ叩き込んでダメージを与えよう。

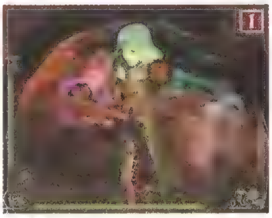


↑バリアが解除されたと同時にロックオン攻撃を叩き込み、即座にスライドと加速を使って光球を回避。

基本戦術 弱点を常にロックオンしておこう



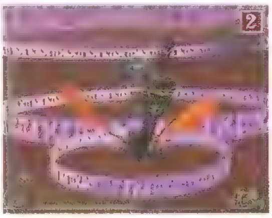
マナにダメージを与えられるポイントは1ヵ所のみ。HPを減らしていくには、胸の部分に攻撃を当てる必要があるのだ。また、マナの攻撃は残りHPに応じて3段階に変化する。1段階目では、強力な誘導弾を3発放ってくる。さらに、攻撃時と攻撃直後以外は、バリアに守られていて攻撃が効かないのだ。誘導弾を放つ直前や回避後に、威力の高いファイヤーボールも撃ち込もう。HPを3分の2以下まで削ると（右図参照）第2段階の攻撃に移り、バリアを使うことはなくなる。光の帯で攻撃してくるので、ドラゴンを上下に動かし回避しながら、ファイヤーボールを叩き込もう。HPが3分の1以下になれば、第3段階の攻撃に移る。縦、横、斜めに広がるマナの攻撃を連続スライドで回避し、ファイヤーボール主体の攻撃で、一気に勝負を決めてしまおう。



⬆バリアを張っている間は、一切の攻撃が効かない。反転して距離を取っておこう。



⬆バリアが消えると誘導弾を放つ。スライドと加速を組み合わせて回避し、すぐに反撃へ。



⬆横方向の光の輪が、連続で襲ってくる。ドラゴンを上下に動かしながら隙間をくぐり抜けたい。



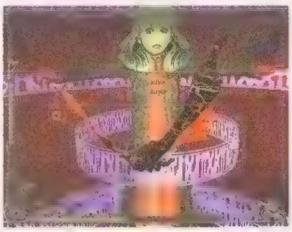
⬆縦、横、斜めと隙間なく光の帯が襲ってくる。スライドの無敵時間を利用して回避しよう。

残りHPの量に応じて3段階の攻撃を繰り出すマナ。
下記でそれぞれの攻撃に対する対処方法を紹介していこう。

パターン2 マナに接近して攻撃に集中しよう

マナの攻撃が第2段階に入ると、輪になった光の帯を次々に広げる攻撃になる。もちろん、この光の帯に接触するとダメージを受けてしまう。

この段階になったらバリアを張らないので、光の帯をかいくぐり、マナと密着しよう。ドラゴンの方向を調整してできるだけ長く胸の部分に貼りつき、通常攻撃を当て続けるのだ。光の帯は、マナに密着したまま、上下に位置を調整することで回避しよう。



⬅密着状態から外れてしまっても、すぐに反転して定位置へ戻るようにしよう。

パターン3 距離を取って猛攻をかいくぐる

第3段階の攻撃は、第2段階の光の帯があらゆる方向に向かって伸びてくるものだ。

この段階に移行したら、今度はマナから距離を離そう。というのも、距離が離れていると、光の帯同士の隙間も大きくなるため、位置を微調整したりスライドを行うことで、比較的簡単に安全な位置を確保できるからだ。その後はなるべくこの安全距離をキープしつつ、通常攻撃を加えよう。



⬅光の帯の隙間を抜けるのは、それほど難しいことではないはず。距離を取ればなおさらだ。

第八章 封印

[illegible]とあらゆる因果が収束する[illegible]カイムの物語は、ひと[illegible]える——

Story

第1節

魔都と化した帝都と、立ち塞がる伝説の竜

帝都上空にたどり着いた一行の眼下に広がっていたのは、荒れ果て、妖気すら漂わせる都市の姿だった。空をさまよう亡者たちを滅ぼし、地上へと乗り込む機会を窺うカイム。

しかし、そんな彼らの前に、思いも寄らぬ存在……伝説のエンシェントドラゴンが、多数のピットを従えて姿を現した。幼き司教マナは、これほどまでに強大で偉大な存在すら、その手中に引き入れていたのだ。

「伝説」を怖れるレッドドラゴンをなだめると、カイムは古き竜に挑む。彼にとって、例え伝説の竜であっても、憎い両親の仇と同じ存在でしかないのだ。魔都の空で死闘を繰り広げる、深紅の竜と古の竜……。

やがて、一方が力を失って地へと堕ちる。そこに残っていたのは、カイムを乗せた深紅の竜であった。

第2節

第3節

すべての元凶の元へ憤怒の竜騎士が走る

空中の魔物たちを一掃し、地上へ降り立ったカイム。そこは、上空から見た以上に変質した世界となっていた。倒壊した建物、断絶した街路、そして、廃墟の随所に姿を見せる巨大な球体——「再生の卵」。

また、暗闇の中に無数にひしめいているのは、赤い目の帝国兵と凶暴な亜人、そして亡霊たち……。それらすべてを斬り払い、打ち倒しながら、マナのいる神殿へとカイムはひた走る。最後の決着をつけるために。

第4節

Pick Up

空中戦

「ドラゴンがドラゴンに挑む——これほど神に背いた戦いがあろうか!!」

戦闘開始後1分が経つと、吐き出すように呟く。それは高貴な種族故にあり得ぬことと言っているのか、それとも個体数が少ないために同族同士の戦いは禁忌になっているのか。それでも、背を向けるわけにはいかない。

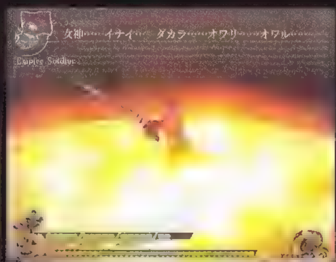


←「バカ者になっただけだ……」と自嘲するドラゴン。言葉とは裏腹にその力は伝説を越えた。

地上戦

「この"声"……諸悪の根源はこの先の神殿にいるぞ!!」

戦い始めてすぐに、ドラゴンがマナの"声"を感じ取る。おそらく、マナの"声"には、聞いただけで彼女こそが諸悪の根元だとわかる"邪悪な意志"が込められているのだろう。



←「タカラ……オワリ……」と呟く赤目の帝国兵。それは呪縛からの解放を望む声なのか——。

追いつめられたマナがその真の姿を見せる

第5節

神殿へと突入したカイムは、祭壇の部屋で少女と対峙する。笑ってカイムを迎えるマナ。周囲の闇からはマナを守る兵士や信者が次々と現れ、戦いが始まる。そして剣戟の音が止んだ頃には——そこにマナを守る者の姿はなく、少女はカイムの刃によって祭壇へと追いつめられていた。

第6節

そのとき、ヴェルドレがカイムを制止する。彼は、マナに潜む悪意ある力だけを封印しようと考えたのだ。だが、ヴェルドレが封印の呪文を唱えたとき、異変は起きた。呪文を弾いてマナの身体が急速に膨れあがると、神殿の屋根をも突き破る巨体と化して天へと昇り始めたのだ。

すべてが終わり、残されたもの

第7節

帝都上空に浮上し、無尽蔵の力でドラゴンを翻弄する巨大なマナ。だが、逞しく成長したドラゴンの力は、カイムとの深い絆を得て、ついに「神の力」を退ける。

第8節

彼女を司教たらしめていた力が消え失せ、少女の姿に戻ったマナは、「死」という[illegible]を求めて懇願する。だが一行は、この[illegible]小さき存在を決して楽にはしなかった——……

ついに、長きに渡る戦いは終わりを告げた。しかし、世界の崩壊は続く。新たな「女神」が必要なのだ。

——我を封印に……。

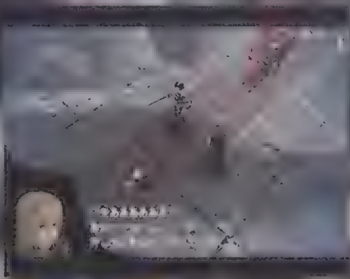
第9節

そして、物語はひとつの結末を迎える。竜騎士の涙を残して。

イベント

マナの狂気の根源にあったものとは？

力を失ったマナは、[illegible]までに[illegible]ようせがむ。そこには、[illegible]ことへの恐怖があった。憎まれることへの恐怖と、愛されることへの欲求。その闇が、マナに「神の力」という邪悪を呼び込んだのだろう。



←「母」に対して執拗に愛を求め、憎しみを恐れるマナ。その理由を知る者は

[illegible]

再封印のため、「女神」の代わりとなって犠牲になったドラゴン。彼が消滅したのは、失われた封印の代わりに、彼の存在自体が封印そのものとなったからだろうか。この先、世界は1匹のドラゴンによって守られていくのだ。



「…人間に名のるのは最初で…最後だ」

←カイムが見せる、一滴の涙。祖国への憧憬と怒りは、ドラゴンとの絆で癒されたのだろうか。

竜騎士の武器庫

【月光と闇】 P.314



赤い刀身で敵を切り裂く

「月光と闇」は、[illegible]



第九章

鎮魂

**終焉の時は近づきつつあった。
卵は、目覚めを静かに待っている。**



第九章は、ブラックドラゴンとの最終決戦や、復活したフリアエとの戦い、袂を分かったドラゴンとの戦いなど、複数のボス戦闘が含まれた激戦区となっている。

第九章の流れ

第1節 空中戦【ドラゴンの息吹】

フリアエの遺体と共に「再生の卵」へと向かうイウヴァルト。それを追って帝都に入ったカイムに、帝都を守護するE・ドラゴンたちが襲いかかる。

P.178

第2節 イベント【愛という名のもとに】

狂気に冒されたイウヴァルトの心は、「愛」という言葉で自らの行動を正当化し、突き動かす。お前よりフリアエを愛している。そう語ったイウヴァルトの瞳には、カイムに対する憎悪の炎が渦巻いていた。

第3節 空中戦【卵を抱いて】

ブラックドラゴンを追って帝都の上空へと舞い上がったカイムとドラゴン。もはや、2人の間に語る言葉はない。かつての友との最後の戦いが始まった。

P.180

分岐条件：4分以内にブラックドラゴンを撃破

YES → 第四節 / NO → 第4節

第四節 イベント【眠り】

カイムに敗れたイウヴァルトは、最後の時をフリアエの隣で迎えられるよう懇願する。同じ頃、帝都にある「天使の教会」の神殿には、司教マナがたどり着いており、祭壇に奉られた「再生の卵」を眺めていた。

第五節 イベント【摂理】

祭壇へとたどり着いたカイムは、そこでレッドドラゴンに契約の終了を告げられる。これから行われる戦いを摂理と語ったレッドドラゴンは、本能と理性の狭間で咆吼を上げた。数々の思い出を振り切り、カイムは戦友に剣を突きつける。

第4節 ムービー【邂逅】

「再生の卵」の前に降り立ったイウヴァルトは、フリアエの亡骸を卵へと沈める。最愛の人を、友を亡くした彼に躊躇はなかった……。そして、女神は甦った。すべての人類を滅ぼさんとする破壊の女神として。

第5節 空中戦【悪魔の翼】

イウヴァルトを屠ったフリアエは咆吼を上げ、上空へと舞い上がる。カイムは最愛の妹を、呪われたすべての運命から解き放つため、ドラゴンを駆る。

P.182

第6節 ムービー【女神達のさざめき】

茜色に染まっていた空は青を取り戻し、朝日が帝都を照らし出す。自らの手で殺した女神の亡骸を抱き、1人たたずむカイム。目の前には、破壊された帝都の街並みと空を埋め尽くす破壊の女神たちの姿があった。

第六節 地上戦【夜空の下で】

カイムとドラゴン、望まぬ者同士の戦いは始まった。どちらか一方しか生き残れないという神の摂理。それは、同時に人間という種の存続をかけての戦いでもあった。

P.184

第七節 ムービー【光】

ドラゴンを倒したカイムは、「再生の卵」を剣で斬りつけ破壊する。それに共鳴するかのように、神殿の外から数万ものドラゴンたちによる咆吼が上がった。カイムは、最後まで戦い抜くため、敵の待つ光の中へと消えていく——。

Battle Field 第九章 マップ解説

帝国都市 上空

多数のドラゴンが守る帝国の巨大都市上空

帝都市街地の上空。整然とした市街が続いているが、最終封印が解除されたことによって街を災厄が襲い、上空からは人の気配がまったく伺えない。また、空は不気味な茜色に染まっていて、陽光は差し込んでおらず、街に暗い影を落としている。街の中心部には背の高い建物が建ち並ぶが、中央には一際巨大な塔が2つそびえ立っている。これは、あたかも急激に頭角を現した帝国の象徴であるかのようである。帝国の中心的な都市だけあって、残された守備隊も相当数いるようだ。都市の上空には常に多数のドラゴンが舞っており、侵入者を見つけると一斉に襲いかかる。帝都内に「再生の卵」が現れてからは、ますます好戦的になっているようで、帝国を守る絶対的な守護者としてカイムたちを待ち受ける。



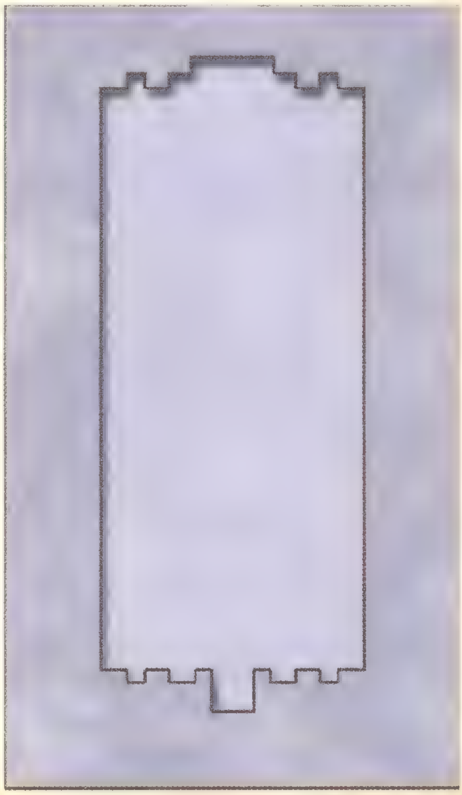
【使用ミッション】

第1節 → P.178
第3節 → P.180
第5節 → P.182

帝国祭壇

再生の卵が安置された神殿の最奥部

帝都にある「天使の教会」の神殿内部。司教であるマナが治める神殿だが、現在は主人が不在。さらに、帝都内には無数の亡霊がはびこり、あたりはひっそりと静まりかえっている。奥にある祭壇には、「天使の教会」の信仰の対象ともなっている大きな球体「再生の卵」が遂に出現、マナの命令によって守られている。分岐によっては、カイムとレッドドラゴンの契約が解除される場所であり、同時に、2人の生存と世界の命運をかけた対決が行われる場所ともなる。「再生の卵」は、ドラゴンの本能を刺激するものらしく、正気を失ったドラゴンはマナでさえも制御できないようだ。多くのドラゴンに守られる帝都は、この地に生きる者にとって最も安全な場所だったが、ドラゴンがマナの制御を離れようとしている今、逆にここは人間にとって最も危険な場所に変わりつつあった。



【使用ミッション】

第六節 → P.184

空中戦

第九章 第1節

帝都上空を守るドラゴンを粉砕しろ！

イウヴァルトとブラックドラゴンを追い、ついに帝都へとやってきたカイムたちを、帝国のドラゴン部隊が待ち受けていた。

敵の数 25体

イウヴァルトは何処へ…。まずは行く手を阻むものを一掃しろ！

▼帝国都市上空



1	E・ドラゴン×8
2	E・ドラゴン×8　E・ドラゴンリーダー×1
3	E・ドラゴン×6　E・ドラゴンリーダー×2

【クリア条件】

敵ドラゴン全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

E・ドラゴン ―――― P.393
E・ドラゴンリーダー ― P.393

基本戦術 近距離攻撃で素早く仕留める

このミッションに登場するのは、E・ドラゴンとE・ドラゴンリーダーの2種類のドラゴンのみ。このドラゴンたちと戦う際に頭に入れておきたいのが、距離を置いてのロックオン攻撃。どちらも、かなりの確率で誘導弾を回避してしまうのだ。

そこで、この戦いでの基本的な攻撃方法は、近距離からのファイヤーボールとなる。主に相手が正面から接近してくる時を狙っていくが、横を向いて飛んでいる場合でも、相手の進行方向の先に撃ち込んでいくと、ヒットさせやすい。近距離からのファイヤーボールはダメージも倍増するため、1～2発当てれば倒せるというメリットもある。また、近距離からならロックオン攻撃も当たりやすくなるため、遠くから多重ロックオンをしておき、すれ違いざまに発動という作戦も有効だ。

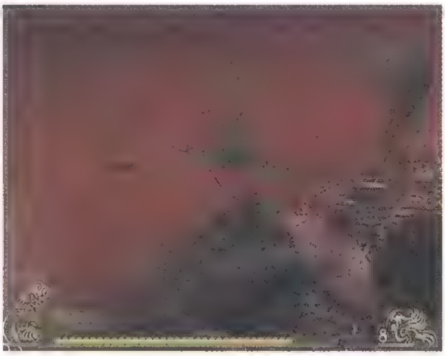


⬆敵ドラゴンのロックオン攻撃に対する回避率は、相手の正面から攻撃したときが最も高く、背後からの攻撃なら、かなりの割合でヒットしてくれる。

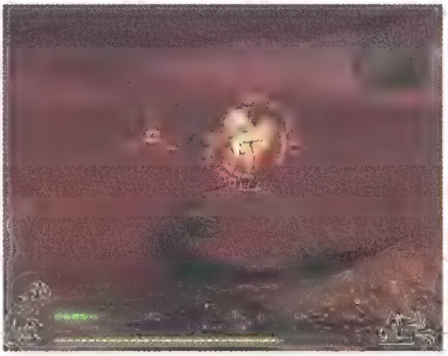
A 隊列の端へ回って、少しずつ相手にする

VS. E・ドラゴン／E・ドラゴンリーダー

最後に出現するドラゴンの一団は、最初、こちらに対して横一列に広がるように陣形を組んで接近してくる。そのため、真っ直ぐ進んでしまうと、接近したあと敵にまわりを囲まれてしまうことになる。そこで、敵の出現を確認したらレーダーで敵の位置と陣形を確認し、なるべく近づかないようにしながら、一列になっている敵の左右どちらかの端を目指して移動しよう。端から攻めていけば敵は縦一列に近い状態となるため、少数の敵が正面から近づいてくる形となりかなり戦いやすくなるのだ。陣形の真横に回るには、レーダーに表示される赤い点がひと塊りになるように移動してから敵を正面に持ってくるのがコツだ。



←一見しただけでは見分けにくいが、緑色をしているのがE・ドラゴンで、茶色をしているのがE・ドラゴンリーダーだ。



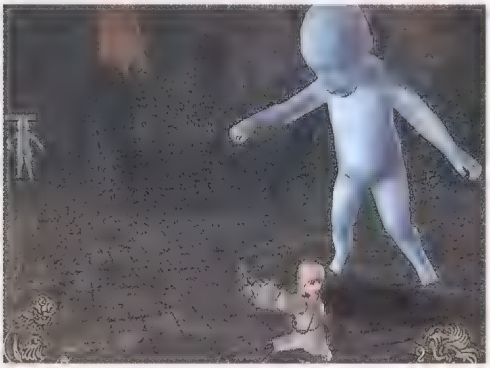
←敵が遠距離から近づいてくるときは、遠くからでもファイヤーボールを撃ち、接近するまでに倒してしまおう。

EXTRA情報 まだ見ぬ新しい物語に挑め!!

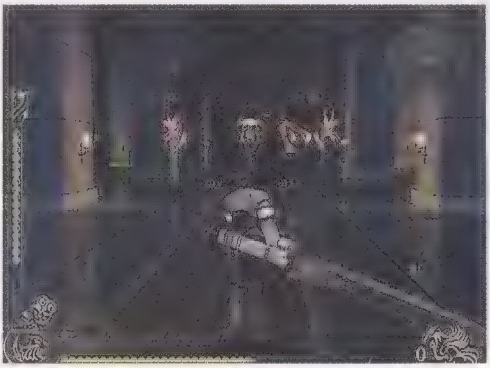
本作は、最初のプレイでは必ずエンディングAへとたどり着くようになっている。それ以外のエンディングにたどり着くための分岐条件には、「エンディングAをすでにクリアしている」という条件か、2周目以降のプレイでなければ満たせない各種の条件が含まれているからだ。

しかし、2周目以降のプレイでは、全部で5種類あるエンディングのどれにたどり着くかは、完全にプレイヤー次第となる。プレイ内容に応じて分岐条件が満たされれば、1周目では体験していない、新しい物語をプレイすることができるのだ。1周目では、第一章から第八章まで順番に進んでいったので、第九章以降の章に進むことができれば、新しい物語に分岐したと考えていい。ただし、新章に入っても、特定のミッションに隠された条件が満たされていない場合は、再び1周目と同じルートに戻されてしまうこともある。P.68以降のフローチャートでこの辺りの条件も確認しておこう。

なお、第九章以降の物語には、1周目で見たのと同じマップでのミッションが存在しているが、物語の経緯が変われば、登場する敵や宝箱の位置や中身なども大きく変わってくる。場合によっては、マップの詳細が変化していることもあるので、油断は禁物だ。



↑キャラクター、敵、武器、マップなど、新しい要素は数多い。そして、たどり着いた未知のエンディングでは、1周目以上の衝撃と感動が待っているはずだ。



↑エンディングを見るための最終関門となるボス敵には、非常に強力な相手が揃っている。各種レベルアップをしっかり行い、また、プレイヤー自身も腕を十分磨いておこう。

空中戦

第九章 第3節

イウヴァルトの愚行を力ずくで止めろ！

イウヴァルトにとっては、もはや人類の存亡も、世界の滅びも、関係なかった。愛に狂った親友を止めることができるか!?

敵の数
1体

Special Act イウヴァルトを目覚めさせることはできない。一気に決着をつけろ！

ENEMY



ブラック
ドラゴン

攻撃力		
	ファイヤーボール	16
	レーザー	14
	誘導弾	26

基本戦術 基本は以前と同様

基本的な行動パターンは、第六章、第七章で戦った時と同様、こちらの攻撃を連続したスライドのような動きで回避し、ファイヤーボールと2種類の魔法で攻撃してくる。しかし、行動の質は格段に上がっており、攻撃の威力は第六章の時の実に2倍。こちらからの攻撃も、多重ロックオンによる攻撃に関しては、ほとんど当てることができなくなっているのだ。攻撃のチャンスを見極めた上で、確実にダメージを与えていかなければ、勝利の目はない。

攻略Point より強力になった黒竜の攻撃に対応する

基本戦術でも触れたように、黒竜の攻撃方法は以前と同じだ。しかし、その攻撃力と防御力は格段に上がっているため、より一層の確実な回避と攻撃が勝利ための重要な要素となる。

ATTACK

旋回移動 ➡ A

こちらのまわりを旋回する行動パターン。稀に旋回する方向を変えることがある。

方向転換 ➡ B

ファイヤーボールを放った際に行う行動で、一直線にこちらの背後へと回る。

大魔法発射前 ➡ C

レーザーや誘導弾を放つ時に行う予備動作。魔法陣が出ている間は動きが止まる。

DEFENCE

ファイヤーボール

ブラックドラゴンの通常攻撃弾。2条の青白い炎がこちらに向かって放たれる。弾の軌跡は直線的で、スライドや、離れていれば旋回でも回避可能。射程距離はかなり長く、こちらの攻撃範囲外からでも消えずに届く。

特殊攻撃1 ➡ C

ブラックドラゴンの放つ特殊攻撃の1つ。レッドドラゴンでいうところの大魔法攻撃のように、複数の弾が同時に発射される。追尾タイプで持続性が高い。一度回避した程度では消滅せず、方向を変えて背後から襲いかかる。

特殊攻撃2 ➡ C

ブラックドラゴンの放つ特殊攻撃の1つ。こちらは、ファイヤーボールの強化版といった感じの攻撃で、3種類の攻撃の中で最も高い攻撃力を持っている。弾道は直線的だが弾が巨大なため、ややかわしづらい。

A ブラックドラゴンの移動先を読んで攻撃

ATTACK

第六章、第七章での戦いと同様、今回も敵の移動先を予測してファイヤーボールを撃つ先読み攻撃は有効だ。敵の行動線上にあらかじめ攻撃を放っておくこの戦法が最も効力を発揮するのは、ブラックドラゴンが旋回移動を行っている時である。旋回移動時は、多重ロックオンでの攻撃チャンスでもあるが、ほとんどかわされてしまうので、やってもあまり意味がない。逆に、ファイヤーボールによる攻撃チャンスを減らしてしまうことになるので、このシーンでは使わない方がいいだろう。



←旋回移動時は攻撃を仕掛けてこないので、しっくりとタイミングを測って攻撃しよう。

B 向かってきたら撃つ

ATTACK

ブラックドラゴンは、通常攻撃を放つ時、同時にこちらの背後へと移動しようとする。この時、敵は、こちらの射線軸のすぐ近くを直線的に移動していくので、ロックオンカーソルを合わせてファイヤーボールを撃てば、高確率で当てることができる。ただし、同時に敵のファイヤーボールも放たれているので、回避運動をとらなくてはダメージを受けてしまう。ブラックドラゴンとの距離がある場合は、攻撃してからでも回避が間に合うので、この機会を逃さず、ダメージを与えておきたい。

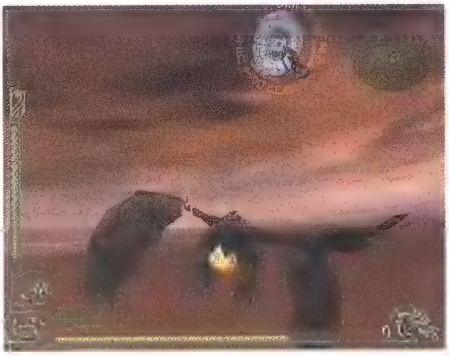


←分岐を狙っている時やHPに余裕がある場合は、ダメージを受けるのを覚悟に攻撃に徹してもいい。

C 魔法準備中がチャンス！

ATTACK DEFENCE

回避能力の異常に高いブラックドラゴンに、最も確実に攻撃を当てられるチャンスといえば、敵が特殊攻撃を放とうとしているこの時だ。魔法陣が出ている間、敵はほとんど移動せず無防備に近い状態なので、楽に当てることができるのだ。また、これによって敵の特殊攻撃もキャンセルできるため、防御としての意味も持つ。逆に、相手の攻撃を許してしまった場合、レーザーはスライドで回避。誘導弾はスライドを行うだけでは、連続して攻撃を受けてしまうので、すぐさま高速旋回を開始しよう。



←独特の効果音が聞こえたら、攻撃のチャンス。敵の強力な特殊攻撃を防ぐためにも、必ずこちらの攻撃を当てよう。

シナリオ分岐　いかに素早く倒せるかが鍵

ここ第九章第3節には、この次のミッションで戦うことになるボス、及び、エンディングを決定する重要な分岐が存在する。この分岐は、ブラックドラゴンを4分以内で倒せたかどうかが条件となっており、もし時間内に倒すことができれば第四節へと進み、イウヴァルトの凶行を阻止する展開へと続く。逆に、時間内で倒せないと第4節に進むこととなり、フリアエの亡骸が「再生の卵」に入れられるという展開になるのだ。どちらの方がよいということはないが、それぞれ違う結末が用意されている。なお、第四節のほうがルート難易度が高くなっている。



←イウヴァルトの企んだ愚考の結末が、世界の行く末に大きな影響を与えることとなる。

空中戦 Aerial Conquest

第九章 第5節

禍々しき運命からフリアエを解き放て！

「再生の卵」から生まれ出た女神に、もはやフリアエの意志などなく、そこにあるのは人間への殺戮衝動だけだった。

敵の数 1体

Special Act 目の前にいる女神はもう妹フリアエではない 己の手で真実の死へと導け……

ENEMY



フリアエ

攻撃力		
	衝撃波	20
	短剣	20

基本戦術 常に回避を意識しておこう

女神フリアエの攻撃は、すべて連続して何発も飛んでくる。対処法を知ることでノーダメージにすることもできる短剣攻撃と違って、通常時の攻撃である衝撃波は、ひたすら回避するしか手がない。攻撃力も通常攻撃にしては侮れないくらい高いので、しっかりとかわしていかないと、あっという間にHPを削られてしまうだろう。こちらからの攻撃は、多重ロックオンのみでも構わない。敵の攻撃を回避することを最優先し、できるだけ受けるダメージを抑えていこう。

攻略Point フリアエの行動パターンをつかむ

フリアエの動きは、通常状態、飛行形態、特殊攻撃状態の3つがランダムに繰り返される。守るべきところでは守りに徹し、攻撃するチャンスを待ってコツコツとダメージを与えていこう。

ATTACK

通常攻撃

基本的に攻撃はしてこないが、ダメージを与えると反撃してくる。回避の備えを怠るな。

飛行攻撃

周囲を旋回しつつ衝撃波を放ってくる。動き自体は単調で、高速旋回を使えば楽にロック可能。

短剣破壊後 ➡ B

12本の短剣を出現させ、一定時間が経つと飛ばしてくる。短剣破壊後が攻撃のチャンス。

DEFENCE

衝撃波 ➡ A

三日月状の真空波。縦バージョンと横バージョンがある。縦の場合はスライド、横の場合は、旋回で回避しよう。連続して2～4発飛んでくるので一発かわしても油断しないように。

短剣 ➡ B

周囲に12本の短剣を出現させ、一定時間が経過すると投げつけてくる。攻撃までに間があり、その間に多重ロックオンですべて破壊すれば、ダメージを受けなくて済む。



←照準を解除して回避運動を取ると、さらにかわしやすくなる。



←フリアエにカーソルがいくので、R2ボタンの使用は控えたい。

A 敵の放つ衝撃波をかわしきろう
DEFENCE

衝撃波をかわす場合、気をつけなくてはならないのが攻撃タイプの判別だ。衝撃波は、縦バージョンと横バージョン、それに縦横を順番に放つ混合バージョンがある。弾速が速く、近くで攻撃されるとかわしきれない可能性が高いので、なるべく一定の距離を取って戦いたいところだ。

また、衝撃波は攻撃の間隔が短い上に横（縦）に細長いため、意外と攻撃範囲が広い。敵の移動に合わせて方向転換してくれるR2ボタンは便利だが、押しっぱなしだと1、2発目をかわせた場合でも、微妙に方向修正された3、4発目に当たってしまうことが多いのだ。一度ボタンを離し、余裕をもって縦横に回避運動を取るようにしよう。衝撃波を放たれた場合、攻撃は二の次でいい。まずは回避のタイミングから覚えていこう。


↑こちらは縦バージョンの攻撃。左右への回避が有効だが、最大4発までくるので、最後まで気を抜かないようにしよう。


↑横バージョンの衝撃波は、高さを変えることで回避しよう。上昇は速度が遅いので、下降の方がいいだろう。


↑縦横の混合バージョンは、2発目が見えた時点で判断するしかない。この攻撃がきたら、斜めに旋回降下だ。

B 剣を素早く破壊し、攻撃のチャンスを作り出そう
ATTACK　DEFENCE

短剣攻撃の恐ろしさは、一度に複数の短剣を食らってしまった時に思い知る。12本すべてを受けようものなら、戦意喪失となるほどの大ダメージを受けてしまうのだ。飛んでくる時の短剣の速度は非常に速く、かつ、追尾タイプ。スライドなどでかわしきるのは不可能に近い。短剣はロックオン攻撃で破壊できるので、攻撃に移られる前に撃ち落としたい。この時のドラゴンのロックオン可能数は6なので、最少2回の攻撃で12本の短剣を撃ち落とせるのだ。

そして、これをうまく捌ければ、逆にこちらの攻撃チャンスがやってくる。短剣を破壊された直後のフリアエは、一瞬無防備になり、攻撃を当てやすい隙ができるのだ。衝撃波をかわしながら攻撃するのは大変なので、この時になるべく大きなダメージを与えていきたい。短剣を破壊するとMPが溜まりやすいので、このタイミングで使えるなら大魔法攻撃を出すのも有効だ。また、どうしても短剣の破壊が間に合わない場合、やはり大魔法攻撃を使えば一掃できる。ダメージを受けるよりはマシなので、危なくなったら躊躇なく使ってしまおう。


←短剣出現時にフリアエを攻撃しても、攻撃は弾かれてしまいダメージを与えることができない。短剣の破壊に集中しよう。


←放射状に広がっていた短剣の切っ先が、こちらを向いたら、飛んでくる合図。迷わず大魔法攻撃で破壊し、ダメージを回避しよう。

地上戦

最強の戦友が最悪の敵となった。人類を滅ぼさんとするアンヘルを倒せ！

Special Act

第九章 第六節

種の生存を懸けて盟友と戦え！

アンヘルから一方的に契約の終了を告げられたカイム。戦いの中で紡がれた絆が、2人に重くのしかかる。

敵の数
1体

ENEMY

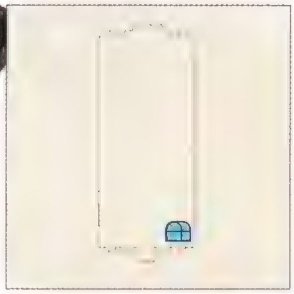


アンヘル

攻撃力	ファイヤーボール	中
	ファイアーブレス	中
	魔法弾	小
	誘導弾	中
	カウンター攻撃	大

【宝箱＆シャドウ】

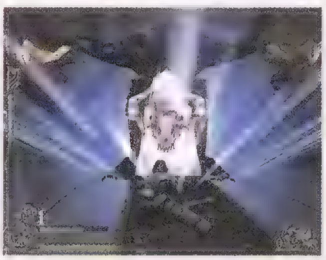
スフィア（大）



攻略Point アンヘルからの4段階の変化に

パターン1 攻撃を封じよう

まずは、近寄ることが先決。ファイヤーボールは、魔術師系の魔法を避ける要領で射線を外し、接近。あとは、連続で斬りつけ、攻撃を撃たせなければOKだ。頭は高い位置にあるので、攻撃範囲の広い武器を装備した上で、ジャンプ斬りで攻撃しよう。



←カウンター攻撃だけには注意。しっかりとガードしよう。

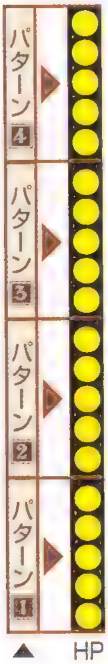
パターン2 機会を窺え

ブレス攻撃を防ぐには、初めが肝心。予備動作が大きいので、吐いてくる前に攻撃で止められれば、後は普通に攻撃できる。間に合わなかった場合は、無理に飛び込もうとせず、柱の影に入って攻撃をやり過ごし、攻撃が途切れたら懐に飛び込め。



←ブレスの場合はガードを重視。タイミングを測って突っ込もう。

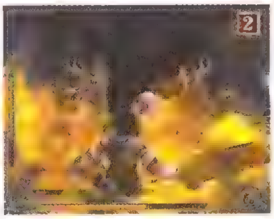
基本戦術 敵の特性と行動パターンを知ろう



アンヘルは、マップ内の一定のポイントに陣取り、カイムに対して攻撃を行う。そして、一定のダメージを受けると飛び立ち、別のポイントへと移動するのだ。これに加えて、HPの残量により攻撃方法が4段階に変化し、HPが少なくなるほど、厄介な攻撃をしてくるようになる。そのため、状況に応じて戦い方を変えていかなければ、苦戦は必至だ。それぞれの対処法については、攻略ポイントを参考にしてほしい。

また、アンヘルは、クリムゾン系の敵と同じく魔法反射の能力を持っている。さらに、頭以外を斬りつけてもダメージを与えることができないので、必然的に戦いは接近戦になる。予備動作中にダメージを与えることで相手の攻撃を阻止できるということもあり、いかにしてアンヘルの攻撃をかいくぐり、その懐へと入るかが、勝利への鍵となるだろう。


⬆初期状態のパターン1では、アンヘルの攻撃はファイヤーボールのみ。かわしながらダッシュで近づこう。


⬆HPが75%を切ると、ファイアーブレスによる範囲内への攻撃を行ってくるようになる。予備動作中に攻撃を当てよう。


⬆HP50%未満では、場所を変える際に、地面を動き回る魔法弾を3発放つ。これは、剣で斬ると消滅させることができる。


⬆終盤、HP25%未満になると、誘導弾6発によるロックオン攻撃を行ってくる。攻撃をさせる暇を与えず、連続で斬ろう。

対応する

残りHPに対応して4段階に変化するアンヘルの攻撃。4種類の攻撃それぞれに対する戦い方を熟知して、決戦に臨もう。

パターン3 剣で魔法を打ち消す

アンヘルから放たれた魔法弾は、地面の上を縦横に駆け回るため、ただ真っ直ぐ走るだけでは、側面や背後から攻撃を受けてしまう。ここは、レーダーで魔法弾の位置を確認しながら進み、近づいてきたところを剣で斬って打ち消してしまおう。


⬅魔法弾は、魔法でも消滅させることができる。魔法陣を出現させる魔法を使うと範囲が広く、消滅させやすい。

パターン4 無理なら防御に徹する

一度攻撃が始まると、動くことさえ容易ではなくなる。こんな時は無理せずガードに徹し、敵の攻撃が止むのを待とう。攻撃の予備動作はパターン2のファイアーブレスと同じなので、連続で斬りつけさえすれば、簡単に攻撃を封じることができるはずだ。


⬅誘導弾は斬れば消滅させられるが、弾が多く動きも不規則なので、攻撃を当てることは難しい。ガードで乗り切ろう。

第九章

鎮魂

「神」の裁きは下り、強大な力による殺戮が開始された。カイムは、人類の生き残りを賭けて剣を振るう。

Story

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]フリアエは[illegible]だが、彼女は[illegible]女神ではなかった。人類抹殺装置である「再生の卵」は、彼女を殺戮の女神へと作り変えたのである。そして、その最初の犠牲者となったのは、イウヴァルトであった。

カイムとドラゴンは、殺戮の女神に戦いを挑む。妹の顔を持った怪物との死闘、そして苦悩。やがて女神は天から墜ちた。しかし、それが悪夢の始まりであったことを、そのとき、彼らはまだ知らなかった……。

第1節

第2節

第3節

第4節

第5節

第6節

Pick Up

空中戦

「あれは……“断頭台”だぞ」

[illegible]抹殺のための装置を、「再生[illegible]ありがたがる人間に対して[illegible]放つ。「神」の創りし世界の番人[illegible]には、初めからその正体がわか[illegible]



←「“再生の卵”は本当に人を救うモノなのか……?」。ヴェルドレも疑問を感じ始める。

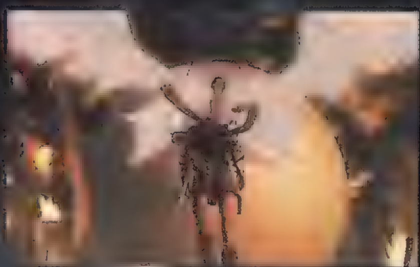
シナリオ分岐➡P.181

第四節

[illegible]

異形と化して復活した女神

フリアエの遺体を吸収した「再生の卵」から現れたのは、フリアエの顔を持った、異形の存在だった。それは、すべての「再生の卵」から出現し、人類を滅ぼすための先兵として、行動を開始したのだ。



←可憐なフリアエが異形の者となる。その狂気は惨くも悲しい。

第四節

第五節

第六節

第七節

[illegible]

[illegible]

[illegible]「天使の教会」の神殿へと飛[illegible]

やがて、祭壇へとたどり着[illegible]イムだったが、そこに彼が求め[illegible]教の姿は無い。

「ヤツはわが同胞に食い殺されたようだな。卵を前にしたドラゴンに、人間の司教ごときの洗脳は効かぬ」

ドラゴンが語り始める。それは、残酷な運命を告げていた。

「赤子は水浴びを喜ぶ。……いつまでもさせてやりたい。しかし、季節は[illegible]のだ」

[illegible]最強の生物、ドラゴ[illegible]は、[illegible]の命[illegible]人類の抹殺を開始しようと[illegible]た。むろん、カイムの目の前に[illegible]る盟友も、その例外とはなり得なかった。

「我らの契約はここに終了する」

[illegible]始まり……そして、カイムは勝利する。苦い勝利。カイムは新たな運命を科せられた。人類対ドラゴンの戦いは、今まさに始まったばかりなのだ。

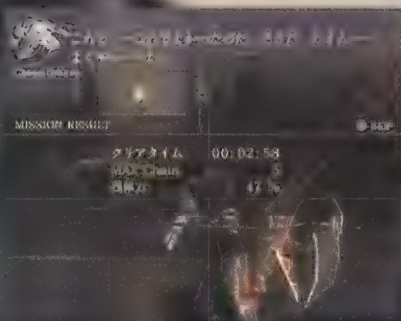
[illegible]

「我とおぬし、もはや他人よ……」

[illegible]

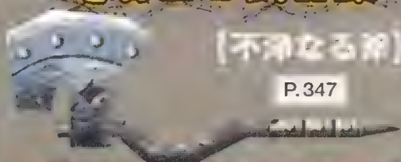


[illegible]



[illegible]

竜騎士の武器庫



【不浄なる斧】

P.347

[illegible]

[illegible]





第十章 迷走

第十章では、女神の行方を追って乗り込んだ海上要塞での戦いがメインとなる。
狂戦士となった帝国兵の激しい攻撃をしのぎながら、女神の行方を探すことになるのだ。

第十章の流れ

第1節 空中戦【結界】

P.190

カイムたちは女神の行方を追って、帝国の拠点となっている海上の巨大要塞の上空までやってきた。しかし、要塞の周囲には、鉄壁の結界が張られており、招かれざる客の侵入を拒む。カイムは、結界を破るため、要塞のまわりに設置された結界塔への攻撃を開始する。しかし、彼らの前に要塞を守護する帝国の海上・空中部隊が姿を現した。

分岐条件：時間内に結界塔をすべて破壊

YES → 第二節／NO → 第2節

第2節 空中戦【幻想の方舟】

P.192

結界塔の破壊に時間をとられてしまったカイムたちは、新たな敵の到着を許してしまう。海上要塞内部への侵入のタイミングを逸したカイムの胸には、徐々に焦りの感情が渦巻き始めていた。女神の気配が薄らいでゆく中、カイムとドラゴンは、増援として現れた帝国船団へと攻撃目標を変え、休む間もなく攻撃を開始するのだった。

第二節 地上戦【海鳴り】

P.194

結界塔を破壊し、何とか侵入に成功した一行。しかし、要塞内は邪悪な気で満たされており、嫌が応にも悪い予感を増幅させる。カイムたちは、要塞内のどこかに祀られているはずの女神フリアエを求め、探索を開始する。しかし、先を急ぐ彼らの前には、要塞内に蔓延する邪悪な気に当てられた、帝国の凶悪な戦士たちが立ちふさがっていた。

第3節 地上戦【凪】

P.193

帝国軍の艦隊を打ち破ったカイムたちは、何とか海上要塞内部への侵入に成功した。しかし、要塞内部は静寂に包まれており、人の気配がまったくしない。溢れ出しそうな不安を振り払い、一行はどこかに祀られているであろう女神の姿を探す。そして、その途中、不吉な結末を"視"たというレオナールを振り切ったカイムは、不気味に静まりかえった要塞内を祭壇へ向けて駆け出した。

第三節 イベント【神の意志】

行く手を遮る敵を退け、祭壇までたどり着いたカイムたち。しかし、そこには女神フリアエはもちろんのこと、司教マナや帝国兵の姿さえもなく、室内にあるのは光を放つ魔法陣だけであった。すでにフリアエは、いずこかへと移送された後だったのである。カイムたちは一縷の望みをかけ、目の前の、行く先もわからぬ空間転移の魔法陣に飛び込み、女神の後を追うのだった。

第4節 イベント【毒を食らわば】

祭壇へとたどり着いたカイムとレオナール。しかし、そこに女神フリアエの姿はなかった。レオナールは絶望の声を上げ、神に救済を求めるが、それを目にしたカイムは怒りを露わにし、レオナールを責める。己の目で見るまでは、女神の死を受け入れるわけにはいかないのだ。カイムは、生きたフリアエの姿を求め、天空に浮かぶ帝国空中要塞へと向かうことを決めるのだった。

Battle Field　第十章　マップ解説

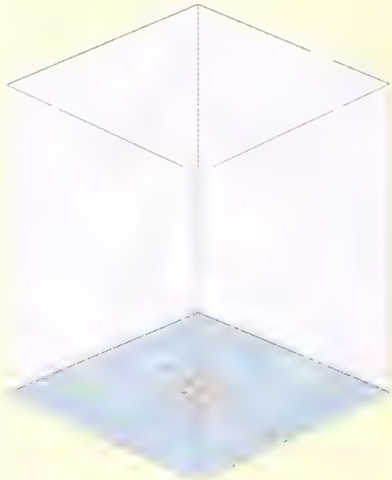
海上要塞　上空

強力な結界が張られた帝都近海の防衛拠点

帝都の南にある海に建造された巨大な要塞。このマップは、要塞を望む周辺一帯の海上を表している。

海上要塞は、帝都の南側を守る拠点であると同時に周辺一帯の海上を監視、支配するための重要な施設でもある。そのため、かなりの大部隊が駐屯しており、連合や帝国に属さない船への牽制・攻撃を行っているという。また、要塞の周囲には、6本の結界塔が建てられており、レッドドラゴンのブレスでさえ破ることのできない強力な防御結界が常に張られている。さらに、駐屯している部隊に加え、ドラゴンなどの空戦部隊が存在し、要塞を難攻不落のものに仕立て上げている。

【使用ミッション】 第1節 ➡ P.190 | 第2節 ➡ P.192



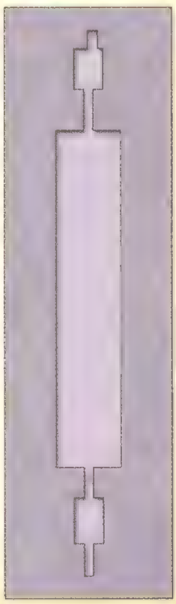
海上要塞　内部

【使用ミッション】 第二節 ➡ P.194 | 第3節 ➡ P.193

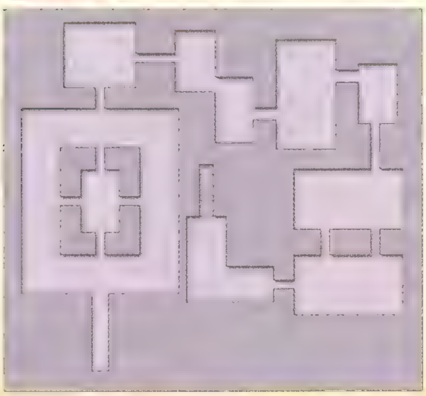
数多くの部屋を通路が繋ぐ巨大構造物の内部

巨大な海上要塞の内部マップ。3階層に分かれており、侵入を防ぐための様々な工夫がなされている。1Fは、大小様々な部屋が連なるような構造をしており、速やかな侵攻が難しい。2Fには、結界装置が設置されており、通常はこれを解除しなければ、上階に上がることはできない（ただし、カイムが乗り込んだ時には発動していない）。そして、それらを抜けた先の3Fに、「天使の教会」の祭壇が設置されているのだ。

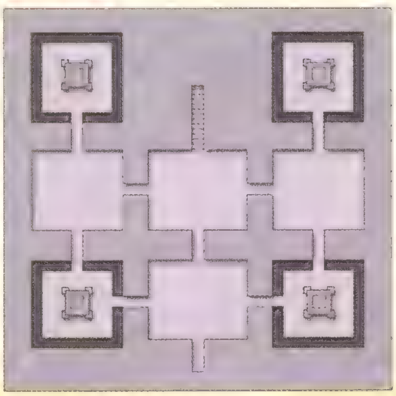
3F



1F



2F



空中戦 Mission Conquest

第十章 第1節

帝国船団を焼きつくし海上要塞に突入せよ

フリアエの姿を求め、海上要塞へとたどり着いたカイムとドラゴン。しかし、要塞は強固な結界によって守られていた……。

敵の数 24体

全ての結界を破壊し一刻も早く要塞に向かえ



1	E・ドラゴン×4
2	E・ドラゴン×1　海上兵器(小)×1
3	E・ドラゴン×2　海上兵器(小)×1
4	E・ドラゴン×1　海上兵器(小)×2
5	E・ドラゴン×6
海上	結界塔×6

【クリア条件】

全結界塔破壊後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

E・ドラゴン ―― P.393
海上兵器(小) ―― P.394
結界塔 ―― P.394

基本戦術 結界塔の破壊を第一に

このミッションには、E・ドラゴン、海上兵器(小)、結界塔という3種類の敵が出現するが、基本的に狙っていくのは、クリア条件となっている結界塔だ。あとの2種類の敵に関しては、必ずしも倒す必要がないため、無視してしまっても構わない。特にE・ドラゴンは次々に出現してくるので、いちいち相手にするのは非常に面倒だ。海上要塞の周囲を回りながら、結界塔の破壊に専念していこう。ただし、無視し続けていると、どんどん攻撃が激しくなっていくので、状況を見ながら、少しずつ敵の数を減らしていくといいだろう。



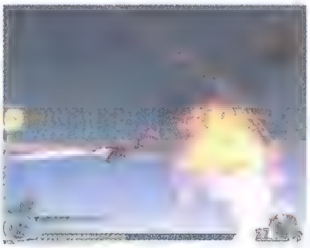
⬆ミッション開始直後に遭遇する4体のE・ドラゴンと、海面にいる海上兵器(小)あたりは、初めのうちに倒してしまおう。

A 低空飛行で敵ドラゴンのブレスを防ぐ

VS. E・ドラゴン／海上兵器(小)

短時間での結界塔の破壊を目指しつつ、ほかの敵にも対処していかなければならないこのミッション。基本的には、海上要塞の周囲を回りつつ、上下左右に回避運動をしながら高速で飛行することによって、敵の攻撃をかわしていくことになる。

ただし、敵ドラゴンの数をまず減らしたいという場合は、戦う場所を、海上要塞から離れた位置へと変えた方がいい。海上兵器や結界塔の射程外へと出て、余計な攻撃を受けないようにするのだ。また、敵ドラゴンとの戦闘中は、なるべく海面近くを移動するようにしよう。敵ドラゴンの追尾弾は、海面に接触すると消滅するため、通常より早い段階で追尾弾から逃げ切ることが可能なのだ。あとは、これらのポイントを押さえた上で、近距離ではファイヤーボール、中距離ではロックオン攻撃と、状況に応じて使い分けて戦っていこう。もちろん、一度に多数の敵を相手にしないように、敵集団と自分の位置を調整していくことも重要だ。



⬆E・ドラゴンの数は、全部で14体と多い。大魔法攻撃も積極的に使っていこう。

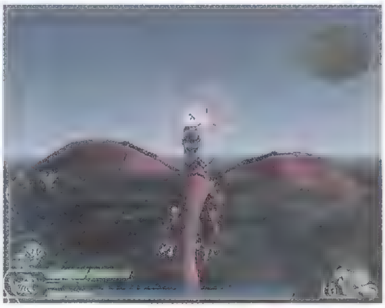


➡ほかの敵との連携攻撃が煩わしい海上兵器（小）。見つけたら手早く沈めてしまおう。

B 攻撃を集中させて一気に倒そう

VS. 結界塔

接近すると追尾弾を発射してくる結界塔。しかし、攻撃頻度はそれほど多くないため、最初の攻撃を回避したら、近距離からファイヤーボールを立て続けに当て、素早く破壊してしまおう。一度の機会で確実に破壊しないと、至近距離から追尾弾を撃たれたり、もたついているところをほかの敵に攻撃されたりと、不利な状況が発生してしまう。また、結界塔の追尾弾は誘導性能が高いが、スライド、加速、上下動といった通常の回避動作に加え、海上要塞の結界にわざと弾かれることで回避率を高めることができる。



⬆結界塔を破壊していく際は、海上要塞の周囲を同じ方向に回りつつ、順番に壊していくのが効率的。取りこぼしのないようにしよう。

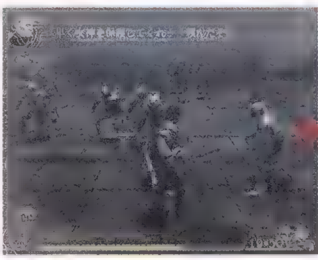
シナリオ分岐　D or Eエンディングに向かうための分岐

この、第十章第1節では、ミッションを6分以内にクリアできたかどうかで、ストーリーの分岐が発生するようになっている。

まず、6分以内にクリアできた場合は、次に「第二節」へと移行。数多くの帝国軍兵士がひしめく海上要塞内へと突入し、フリアエを探すことになる。このルートは、やがて第十一章へとつながり、「D」もしくは「E」エンディングへと向かうシナリオが進行していくのだ。

逆に、6分以内のクリアができなかった場合は、「第2節」へと分岐する。ここでは、すぐに要塞内へと突入することができず、再度の空中戦を経た後、帝国軍が撤退して、もぬけの殻となった海上要塞内へと侵入することになるのだ。こちらのルートは、その後第七章へと続き、「A」「B」「C」いずれかのエンディングへと向かうシナリオをたどっていくことになる。

分岐条件　6分以内にミッションをクリアする





空中戦

Mission Conquest

第十章 第2節

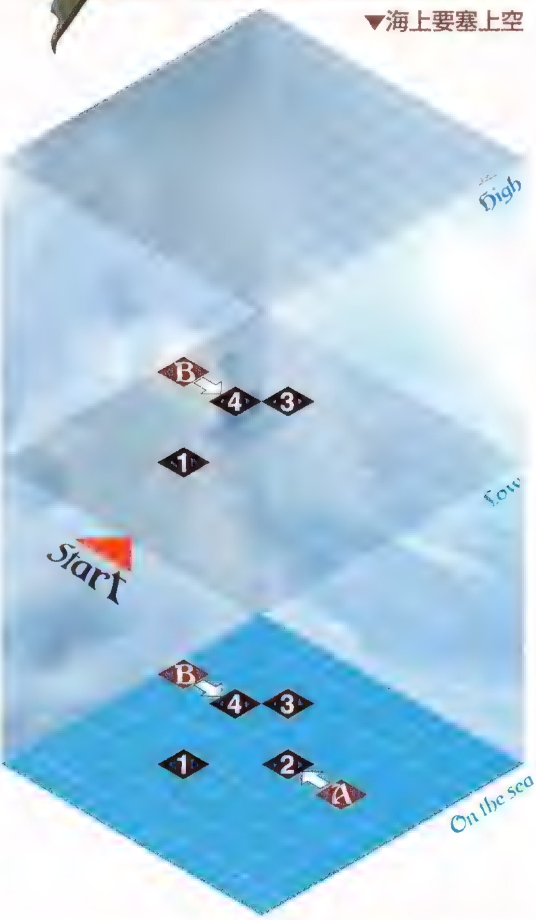
海上要塞への進入路を確保せよ！

結界は破壊したものの、さらなる敵が出現し、カイムとドラゴンの行く手を阻む。なんとしても防衛網を突破するのだ！

敵の数 24体

Sky Act

要塞からの増援を一掃し要塞内部へと急げ！

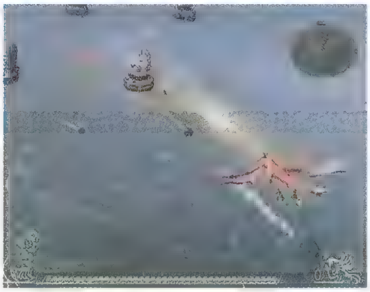


1	空中兵器（小）×4	海上兵器（小）×3
	海上兵器（大）×1	
2	海上兵器（小）×3	海上兵器（大）×1
3	空中兵器（小）×6	海上兵器（大）×2
4	空中兵器（大）×1	海上兵器（小）×2
	海上兵器（大）×1	

基本戦術 空中の敵から倒していこう

このミッションに登場する敵は、空中兵器と海上兵器のそれぞれ大小2種類ずつとなっている。どれも相手としては決して強力ではないが、数が多いため、無計画に敵の中に突っ込んでいくと、必要以上のダメージを受けてしまう。ひとつひとつの戦闘を丁寧に行っていきたい。

また、ここの敵は、4戦中2戦が空中兵器（小）と海上兵器のセットでの登場となる。この場合、まず、空中兵器（小）から破壊していった方がいい。それぞれの砲台が独立した敵で、攻撃回数を多く必要とする海上兵器よりも、空中兵器（小）の方が倒しやすいためだ。また、空中兵器（小）を倒すときは、なるべく高度を高く取っておくと、海上からの攻撃を受けにくくなる。中途半端な高度にいると、海上と空中の双方から攻撃されてしまうので、それだけは避けるようにしよう。



⬅空中兵器（小）は、近距離からのファイヤーボールでムダ無く素早く破壊していこう。

【クリア条件】

敵部隊全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器（小）	P.390
空中兵器（大）	P.390
海上兵器（小）	P.394
海上兵器（大）	P.394

A 小型船を先に破壊し、敵の手数を減らす

VS. 海上兵器(小)／海上兵器(大)

2番目に出現する敵は、このミッションで唯一、海上兵器のみの組み合わせとなっている。海上兵器に対しては、思い切って間近まで接近し、スライドを使って回避と位置調節を行いながら、ファイヤーボールで攻撃していくのがいい。砲撃の間隔はかなり大きいので、こまめにスライドを使ってさえいれば、当てられることはあまりないだろう。また、相手には大型船と小型船があるが、砲台を2つしか持たない小型船の方が破壊しやすいため、先に小型船から沈めていって、敵の手数を早めに減らすようにしたい。



⬆海上兵器（大）に対しても、スライドと反転を使いつつ、間近からファイヤーボールを次々に撃ち込めば、短時間で破壊できる。

B 空か海かを選択してから順次撃破する

VS. 空中兵器(大)／海上兵器(小)／海上兵器(大)

このポイントは、空中兵器（大）が出現するのが特徴。しかも、海には海上兵器（大）が浮遊し、どちらも1回や2回の攻撃で倒すことはできない。まずは、自分が与しやすいと思う方に目標を定め、攻撃していこう。空中兵器（大）は、かなり高いところに浮かんでいるため、両方から攻撃を受けることはなく、どちらかの敵に専念することができる。さらに、空中か海上のどちらか片方の戦力を殲滅すれば、MPも十分に溜まるはず。もう一方に対しては大魔法攻撃を行い、一気に勝負をつけてしまおう。



⬆空中兵器（大）に対しては、セオリーどおり、上下や縦方向、あるいは少し遠めの間合いから、ロックオン攻撃を行っていこう。

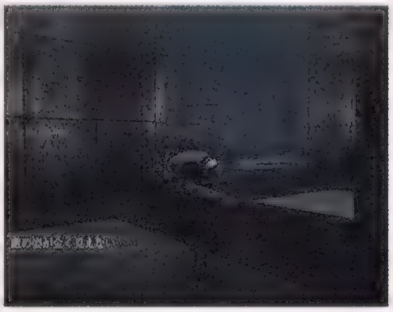
EXTRA情報 第十章第3節　無人の要塞

第十章第2節に続く第3節は、海上要塞内を舞台とした地上戦。しかし、ここには敵がまったく出現せず、3階のターゲットポイントへとたどり着けば、それだけでミッションクリアとなるのだ。

ただし、制限時間は非常に短く、2分30秒しかない。最短ルートでターゲットポイントを目指すならそれでも十分だが、このミッションには武器の入った宝箱が2つも存在している（渇きの戦斧→ P.349／王妃の玉座→ P.354）。これを両方回収するとなると、この時間設定はかなり厳しいものとなる。宝箱が出現するタイミングや位置を前もって確認しておいた上で、ムダ無く動くことができれば、なんとかギリギリ両方の武器を回収することが可能なレベル。詳細は武器コンプリートのページ（P.285）を参照してほしい。

ただ、実は時間内に2つの武器を取る必要は必ずしもない。まず、どちらか片方の武器を取ってから、このミッションをクリアして、データをセーブ。その後、ロードゲームからの「物語選択」で、もう一度このミッションを選び、残した方の武器を回収してもOKだ。

なお、この第十章第3節は、武器の回収のみとなるので、ミッションクリア攻略は行っていない。



➡進めど進めど人影は無し。マナや帝国兵士はどこへ消えたのか？



➡1つめの宝箱を取るには、来た道を引き返さなければならない。

地上戦

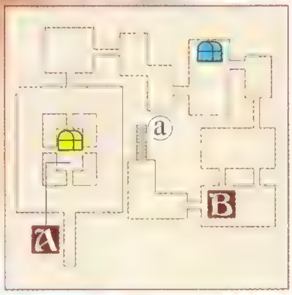
第十章 第[illegible]節

フリアエの祀られし、祭壇を探せ！

フリアエ救出のため海上要塞に乗り込んだ一行を待ち受けていたのは、狂戦士と化した帝国の猛者たちだった。

敵の数 264体

Act 1 邪悪な波動に満ちた要塞を抜け、女神フリアエのもとへ急げ！



【クリア条件】

2Fへの階段に到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
E・ガード	P.382

【宝箱＆シャドウ】

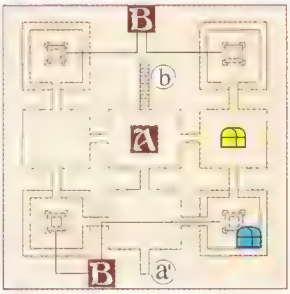
- スフィア（大）
- 断罪の斧

出現条件 マップ東にある出口が2つある部屋の敵を全滅させる。

基本戦術 敵を倒すより突破を優先しよう

このミッションに出現する敵は、次々と激しい攻撃を繰り出してくるため、相手がたとえS・ポーンであっても、決して侮ることはできない。また、制限時間が20分しかないということも合わせて考えると、敵を全滅させるのはかなり苦しい。ここでは、敵との戦闘を最小限に留め、上への階段を目指すことを第一としよう。なお、敵が密集している部屋に入っていくときは、敵のいない通路などを利用してカイムをダッシュ状態にしてから、ダッシュ突きを仕掛けていくといいだろう。

Act 2 女神が帰らぬ人となる前に最上階を目指せ！



【クリア条件】

3Fへの階段に到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
E・ガード	P.382
ネクロマンサー	P.384
レイス	P.385
ワーカー	P.383

【宝箱＆シャドウ】

- スフィア（大）
- 人斬りの断末魔

出現条件 2階にいる敵を全滅させる。

基本戦術 危なくなったら上階へ

2階に上がった後、そのまま真っ直ぐ進めば、すぐに目的地である3階への階段にたどり着ける。その間、敵の数もさほど多くないので、このフロアですることはほとんどないといえるだろう。ただし、わずかな時間でも効率的に活用し、経験値やキルカウントを稼ぎたいという人は、1階よりも、すぐにターゲットポイントに駆け込める、この2階で活動するといい。敵の数はあまり多くないが、制限時間もそれほど多くは残っていないはずなので、軽く稼ぐには丁度いい場所なのだ。

A 中央の通路を進み、被害を最小限に

VS. E・ガード／S・ポーン

ミッションのスタート地点からは、正面と左右の3方向に道が分かれているが、ダメージを抑えたいなら、比較的敵の少ない正面の通路を選ぶといい。左右の通路は、S・ポーンやB・ポーンのみの編成だが、敵の密度が高く、ノーダメージで突破するのは難しい。それに比べて正面の通路は、E・ガードとS・ポーンが配置されているものの敵の密度が薄く、対処しやすいのだ。手前の通路でカイムをダッシュ状態にし、そのままダッシュ突きを使っていけば、簡単に突破することができるだろう。



↑E・ガードは攻撃範囲が非常に広いので、たとえダッシュ状態であっても、側をすり抜けようとはしないほうがいい。

B 魔法を使って敵の動きを止める

VS. E・ガード／B・ポーン／S・ポーン

E・ガードを含む非常に多くの敵が密集しているこの部屋は、本ミッション中でも最大の難所。ダッシュ突きを使って部屋に突入、そのまま正面の通路へと抜けてしまった方が無難だ。もし、途中で敵の攻撃を受けるなどして素早く通り抜けることに失敗した場合は、攻撃魔法を放って周囲の敵の動きを止め、その隙に脱出するといい。スライドでは、逆に不利な位置に追い込まれる危険性が高く、フィニッシュブローは発生までに隙がある。強力な武器などを入手するまでは無理しないほうがいい。

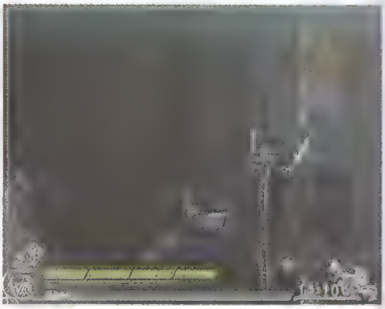


↑仲間を召還し、大魔法の連発で敵を全滅させてもいいだろう。その場合、効果時間が終わらない内に、次の部屋も掃討してしまおう。

A 退路を確保してから戦闘に移ろう

VS. E・ガード／S・ポーン

基本戦術で述べたように、ミッションはこの階段を上ればすぐにクリアすることができる。経験値稼ぎなどでこのフロアの敵と戦う場合は、時間制限のことも考えて、まず3階への階段前にいる敵を一掃しておこう。いざという時、すばやく階段にたどりつけるよう準備をしておくのだ。部屋に入ったら、ポーンを斬りつけながら壁沿いに右へと進み、E・ガードの攻撃範囲に入らないようにしつつ、ポーンを一掃。後は、各E・ガードを、なるべく1体ずつ引き寄せ、各個撃破していくといい。



↑部屋の端まで行けば、E・ガード3体を同時に相手にしなくてすむ。S・ポーンを倒し、1対1の状態を作り出そう。

B レイスに惑わされずネクロマンサーを叩く

VS. ネクロマンサー／レイス

フロアの4隅にある部屋には、ネクロマンサーが1体ずつおり、こちらが一定距離まで近づくと、周囲にレイスを4体出現させる。ただ、このレイスは、ネクロマンサーを倒すと一緒に消滅してしまうので、積極的に倒す必要はない。ポールアックス系などの攻撃範囲の広い武器で、まとめて倒してしまおう。また、部屋に入るときにダッシュで一気に近づけば、レイスが攻撃を始める前にネクロマンサーだけを倒すことも可能だ。この場合は、ネクロマンサーが撃ってくる最初の攻撃を的確にかわすようにしよう。



↑ネクロマンサーだけを倒してレイスを消滅させた場合、レイスの分はキルカウントに加算されないことに注意しよう。

第十章 迷走

女神を求め、たどり着いた先は、要塞という名の異形の方舟。運命は、その中でカイムを待ち受ける。

Story

第1節

海上要塞へ

レオナールがつかんだ女神の気配を追って、一行は帝都近海に浮かぶ海上要塞へとやってきていた。だが、そこは、6本の塔によって作られた強固な結界に守られ、彼等の侵入を固く拒む。カイムとドラゴンは、帝国軍の攻撃に晒されながらも、結界塔の破壊を開始した。

1基……2基……、焦燥に駆られながらも、確実に塔を破壊していくカイムたち。やがて、すべての塔が破壊されると、要塞を覆っていた光の殻は霧散し、要塞内部への入口が、その姿をあらわにする。

「あせるな、水の上では奴らも逃げ場はあるまい」

ドラゴンのそんな言葉も、今のカイムの耳には届いていなかった。

第2節

第3節

消えた女神

その後、新たに出現した帝国の増援部隊も壊滅させたカイムとドラゴンは、ついに要塞内部への入口に侵入することに成功。白刃を握りしめ、駆け込んでいくカイムを、レオナールたちも追う。

しかし、海上要塞の中は静寂に包まれていた。どれだけ進んでも、女神はおろか、兵士1人の姿も見えない。そして、ついに祭壇へとたどり着いたとき、それを「視」たレオナールは、嘆きの声を発するのだった。

「女神はすでに……」

滅びは、すぐそこに迫っていた。

第4節

Pick Up

シナリオ分岐➡P.191 第二節

空中戦

「海の上の要塞だと？」

HPが半分を切ると、ドラゴンが忌々しげに言い、「方舟にでも乗ったつもりか！」と続く。確かに多くの人間を収容できそうだが……。もしかしたら帝国は、世界の終末をこの要塞で乗り切るつもりだったのかもしれない。



←基本的な形状は、空中要塞と類似している。内部構造も、ほとんど変わらないようだ。

イベント

果たして女神の安否は……

おそらく、少し前まで女神が祀られていたであろう祭壇へと足を踏み入れたレオナールは、そこで最悪の光景を「視」てしまったようだ。そして、「再生の卵」が出現すると語る。つまり、それが意味するのは……。



←「私には視えます！」そう言ってレオナールは嘆く。

目指すは祭壇

ついに、海上要塞内に突入したカイムたちは、フリアエのいるであろう祭壇を目指して走る。要塞内には、多くの帝国兵がひしめき、凄まじいまでの猛攻を仕掛けてくるが、カイムの気迫はそれを凌いでいた。

だが、祭壇までわずかというところで、レオナールの表情が曇る。

「女神が……急に"視"えなくなりました……」

それまで祭壇にあったはずのフリアエの気配が、突然消失したというのだ。一行は、嫌な予感を覚えながらも祭壇へと突入する。

そこで彼等が目にしたのは、静まりかえった無人の祭壇と、その床に描かれた、強い魔力の光を放つ魔法陣だった。フリアエは、この魔法陣によって、どこか別の場所へと移送されてしまったのだ。カイムたちは、どこへ続くとも知れないその魔法陣の中へ、迷うことなく飛び込んでいった。

第二節

第三節

[illegible]

[illegible]

要塞内でカイムたちを待ち受けていた帝国兵たちのあまりにも激しい戦いの様子に、ヴェルドレが訝って口にする台詞。海上要塞内部には、なにやら妖しい波動が満ちており、それが、帝国兵たちを狂戦士へと変えてしまうようだ。実際、ミッション中に戦う帝国兵たちは、通常とくらべ、非常に攻撃的になっている。

やはり、この海上要塞や空中要塞は、人ならざる力によって成り立っているのだろう。そして、その力は、世界の封印が弱まるにつれて増大し、中にいる人間にまで、こうした影響を与えているのだ。



↑この[illegible]とまともにやりあっては[illegible]は危ないぞ[illegible]ヴェルドレが警告を発する。

竜騎士の武器庫

【[illegible]の戦斧】 P.349

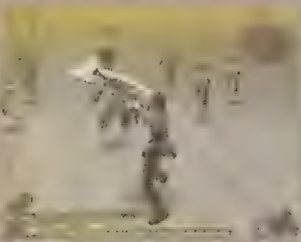


[illegible]

[illegible]



[illegible]



[illegible]

第十一章

別離

**フリアエの孤独。マナの孤独。
運命は流転し、そして決断を迫る。**

第十一章の舞台は、空中要塞の内部だ。第六章の舞台となった階のさらに上階が、今回の戦いの場となっており、配置されている敵の強さも帝国の最精鋭クラスが揃っている。

第十一章の流れ

第1節 地上戦【迷路】

海上要塞の魔法陣により空間転移したカイムたち。彼らがたどり着いたのは、帝国の一大拠点である空中要塞の内部だった。一行は、ここにいるであろう女神フリアエを救い出すため、入り組んだ要塞内の探索を開始した。

➡ P.200

分岐条件
マナを発見する
NO → 第2節 / YES → 第二節

第二節 地上戦【かくれんぼ】

女神フリアエの探索中、カイムはすべての元凶である司教マナを発見する。感情の赴くままに駆け出すカイムだったが、彼女は楽しげに天使の詩を口ずさみながら、要塞内を次々に空間転移していくのだった。

➡ P.202

第2節 イベント【夢の現実】

要塞を守る帝国軍の精鋭たちを突破し、祭壇へとたどり着いたカイムたちは、そこで女神フリアエを発見する。しかし、彼らが来るのを待っていたかのように、カイムの前に姿を現した司教マナは、最後の封印を破壊するための邪悪な儀式を始めるのだった。

第三節 イベント【裏切り】

司教マナを要塞の奥へと追いつめたカイムは、長い間、彼を縛り続けてきた帝国との因縁に決着をつけようとする。しかし、そんな彼の前にセエレが立ち、彼女に対する慈悲を請う。マナは僕の妹だから。マナがこうなったのは自分のせいなのだから、と。

第3節 ムービー【落花】

司教マナの力によって、自ら心の奥深くに沈めていた負の感情を暴露されてしまったフリアエ。彼女は、一縷の望みを最愛の兄に求めるが、カイムはそれを受け止めることができない。フリアエの心は絶望に囚われ……そして、封印破壊の儀式は完成するのだった。

第四節 ムービー【愛に包まれて】

自分を助けようとするセエレの手を拒んだマナは、天使の詩を口ずさみ、一行に神の愛とは何かを説く。マナを救うことができないことを悟ったセエレは、ゴーレムに頼み、彼女の命を摘み取った。そしてこの瞬間から、世界は真の黄昏へと向かい、崩壊を始める……。

第4節 イベント【理性としての自己】

女神フリアエは死んだ。目の前にいながら、彼女を助けることができなかったカイムは、彼女を追いつめた張本人に向かって激情のままに剣を振り上げる。しかし、女神の死を無駄にするなというドラゴンの言葉に説得され、「再生の卵」が発現した帝都へと向かうのだった。

第五節 イベント【楽園】

「天使の教会」の司教マナは死に、女神フリアエは生き残った。イウヴァルトは、その胸に彼女を抱くと、神の死と、フリアエが自由を手に入れたことを告げる。しかし、彼が喜びに酔い、妄想を歌う間に、世界は変異を遂げようとしていた。やがて、2人の頭上に光が射し――。

Battle Field 第十一章 マップ解説

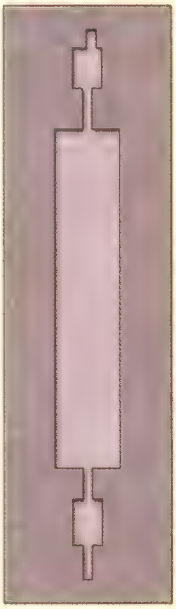
【使用ミッション】 第1節 → P.200 第二節 → P.202

空中要塞 内部

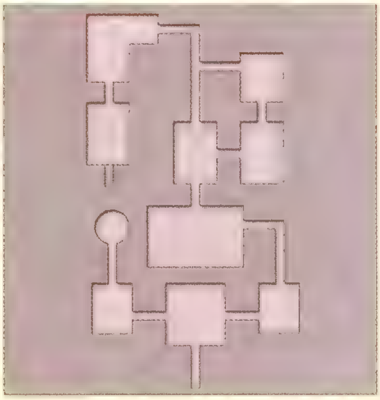
縦横に走る長い通路と部屋からなる空中要塞の上層階

第六章と同じく、空中要塞内部のマップだが、こちらは3Fから5Fまでの上層階となる。5Fは長い通路が特徴的なフロアで、狭い通路に多数の敵がひしめいており、突破するのは容易でない。4Fは、いくつもの部屋が連なって全体を形作っている。3Fは、第六章のマップと同じものだが、六章がテラスの上までしか行けなかったのに対し、こちらは祭壇のある場所まで行けるようになっている。

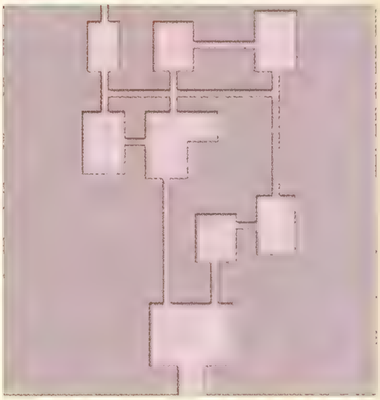
3F



4F



5F



EXTRA情報 2タイプの分岐

分岐は、クリアした時の状態が関わるものと、特定の要素を満たすことによるものの2種類がある。

前者は、制限時間による分岐が主で、例外として第十一章のみ、2つあるターゲットポイントのどちらに到達するかで分岐する。一方、後者は、ポイントになる節を終えた時点で、特定の仲間がいるかどうかで分岐する。ただ、こちらは第十二章が例外で、武器のコンプリートが条件となっている。

また、それらとは別に、2周目以降のプレイでなければ分岐しないようになっているものもある。

ミッションのクリア条件によるもの	
第二章第8節	20分以内にクリア
第三章第8節	20分以内にクリア
★第四章第9節	20分以内にクリア
★第七章第4節	4分30秒以内にクリア
第九章第3節	4分以内にクリア
第十章第1節	6分以内にクリア
第十一章第1節	マナを見つけてクリア

特定の要素によるもの	
第二章第4節	レオナールがいる
第三章第3節	アリオーシュがいる
第四章第5節	セレエがいる
第四章第9節	レオナールとアリオーシュがいる
第五章第8節	仲間が3人ともいる
第十二章第6節	武器をコンプリートしている

★ 2周目以降に発生

地上戦

第十一章 第1節

空中要塞から女神フリアエを救い出せ

フリアエが海上要塞にいないことを知ったカイムたちは、彼女を追って空中要塞への魔法陣に飛び込んだが……。

敵の数
334体

Act 1 もう一刻の猶予も許されない。早く女神フリアエを探し出すのだ!



【クリア条件】
4Fへの階段に到達

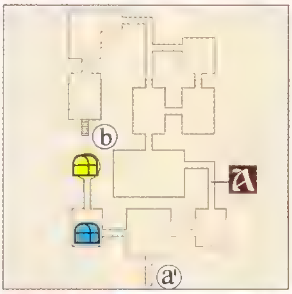
【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
S・キング	P.380
B・シールド	P.381

【宝箱&シャドウ】
- スフィア(大)
- 古の覇王

出現条件 一番南の部屋から右の通路を通り北へ。通路途中のT字路を西に、十字路で北に上がる。部屋の東の通路を通って隣の部屋に向かい、敵兵を全滅。

Act 2 帝国兵を倒しつつさらに下層へと進め



【クリア条件】
3Fへの階段に到達

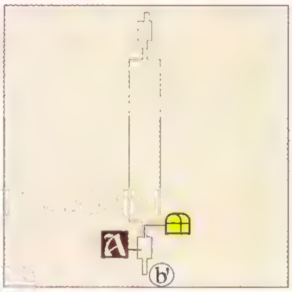
【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
S・キング	P.380
B・シールド	P.381

【宝箱&シャドウ】
- スフィア(大)
- 痩躯の魔術師

出現条件 3Fの宝箱と同時に出現

Act 3 護衛兵を撃破し祭壇への鍵を手に入れろ



【クリア条件】
鍵を手に入れた後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

E・ガード	P.382

【宝箱&シャドウ】
- 鍵

出現条件
E・ガードを全滅させると出現

基本戦術 危なくなったら上階に避難しよう

4Fから階段を下りるとE・ガードがおり、すぐに激しい戦闘となってしまう。戦闘中、ピンチになった場合などは、階段を上って4Fに避難し、安全に態勢を立て直そう。

A 通路では敵を転ばせて駆け抜けよう
VS. B・シールド

ここの通路は非常に狭いため、B・シールドの突進攻撃を左右への移動でかわすことが難しい。敵が突進を始める前に素早くジャンプ斬りを当て、相手を倒してから突破していくのがいいだろう。また、相手が突進してきた場合はジャンプでかわすのがいいが、タイミングを誤ると攻撃を受け、転倒させられてしまう。危なければ素直にガードしよう。


←B・シールドに背後から突進攻撃されるとピンチになる。通路で立ち止まるのは厳禁だ。

基本戦術 ルートを決め、北西の階段を目指す

スタート位置から北西にある階段に向かうには、2つのルートがある。距離的には、左側の通路の方が近いが、狭い通路に敵が密集していて、戦闘するにも走り抜けるにも、ダメージを受けやすい。逆に右側の通路は、目的地までの距離は長いが、左側のルートより敵の数は少ない。北にはB・シールドなども配置されているが、戦いにくい環境ではないので、フィニッシュブローを多用するなどして倒していこう。

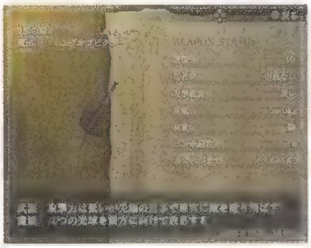
基本戦術 通路に入る前にMPを溜めておこう

狭い通路での戦闘は、左右に動いて間合いを調整することができないため、苦戦を強いられることが多い。敵の多い通路に入る時は、MPを溜め、魔法を使えるようにしておくと楽に戦えるだろう。


←前後に挟まれた時や、敵が密集している時などは、魔法を撃って突破口を開こう。

A 背後に敵を残さぬよう、止めをさしておく
VS. S・ポーン

多数のS・ポーンが詰め込まれているこの通路は、距離が長く、途中で折れていることもあって、ダッシュ突きや魔法で一掃というわけにもいかない。幸い、相手がポーンなので、倒しながら進んでも苦戦はしないはず。その際、不用意に前に進んでいくと、前後に挟まれてしまうため、前にいる敵をきっちりと倒しながら進んでいこう。


←前方に伸び、遠くまで効果が及ぶタイプの魔法を持つ武器を装備していると役に立つ。

A 階段付近で手前の2体を倒す
VS. E・ガード

ここには、階段付近に2体と奥のドア手前に2体、計4体のE・ガードが配置されている。階段からドア付近にいる敵までは多少距離があるため、階段付近で戦えば奥の2体は動かない。まずは手前の2体を先に倒してしまおう。4体を同時に相手にするのは危険だ。もし、手前の2体と戦っている間に奥の2体が動き出してしまった場合は、奥の2体が近づいてくるのを壁際で待ってから、素早く部屋の反対側に移動しよう。これで、今度は階段付近の2体の行動範囲から外れることができ、4体を同時に相手にしなくてすむ。あとは、1体にダメージを集中させながら戦っていこう。


←余計な敵が動いていないかどうか、常にレーダーで確認しながら戦っていこう。

シナリオ分岐

鍵を手に入れた後、4Fに戻ると…

3Fで鍵を手に入れると、その部屋の赤いドアにターゲットポイントが現れる。ここに辿り着けばミッションクリアだが、実はこの時、4Fにももう一つターゲットポイントが現れている。祭壇にいるはずのマナが北東の部屋で踊っているのだ。

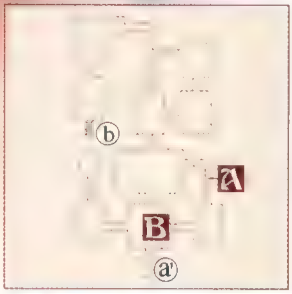
そして、このミッションでどちらのターゲットポイントに向かうかによって、この先の物語が大きく変化する。4Fのマナのもとに行けば、DかEエンディングへ向かうルート、3FのドアでクリアするとAかBかCエンディングへのルートに進むこととなる。

司教マナを追いつめろ!

姿を消しては現れ、カイムを翻弄する司教マナ。居場所を見つけだし、決着をつけなければならない。

敵の数
392体

Act 1 諸悪の根元、司教マナを探せ!



【クリア条件】
マナの元に到達

【出現する敵】

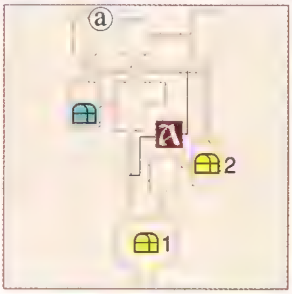
S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
B・ルーク	P.380
C・シールド	P.381
E・ガード	P.382

【宝箱&シャドウ】
なし

基本戦術 4階にある円形の部屋に向かえ

要塞内のあちこちに現れては消えるマナだが、本当の居場所は1つだけ。4階の西側にある円形の部屋だ。そこにたどり着くことができれば、ミッションクリアとなるのだ。

Act 2 空間移動を続けるマナを追いつめろ!



【クリア条件】
なし

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
B・ルーク	P.380
C・シールド	P.381
E・ガード	P.382

【宝箱&シャドウ】
- スフィア(大)
- 1 火鱗の戦斧
- 2 髑髏の宴

出現条件
- 1 10分以内に一番南の部屋にいる護衛部隊を全滅させる
- 2 スタートから15分経過で出現

Act 3 司教マナを捕らえ、因縁に決着を



【クリア条件】
マナの元に到着

【出現する敵】

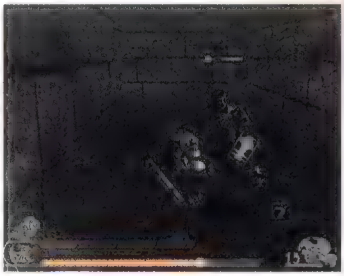
S・ポーン	P.378
B・ルーク	P.380
E・ガード	P.382

【宝箱&シャドウ】
- スフィア(大)

A 次が寄ってこないうちに各個撃破していこう

VS. B・ルーク

攻撃頻度が高く、リーチも非常に長いB・ルーク。集団になると嫌な相手だ。だが、この通路に配置されているB・ルークは、それぞれが離れて配置されている。ほかの1体が近づいてくるまでは、実質的に1対1となる。B・ルークは攻撃動作が比較的遅いため、1対1なら恐れる必要はない。後続がやってくる前に、連続攻撃で素早く倒してしまえば、有利に戦っていけるはずだ。



←離れた間合いからの一突きが怖い。背後を取られないように。

B 安全を確保し、通路に誘い込もう

VS. B・ポーン／B・ルーク

この部屋には、かなり多くの敵が配置されており、それらを一度に相手にするのは危険だ。部屋の右側の通路に少しずつ誘い込み、背後に回り込まれないように戦っていこう。この時、1つ前の部屋に敵が残っていると、そちらからも攻撃される可能性がある。先に倒しておけば、さらに安心だ。



←このミッションの敵は、総じて攻撃が激しい。要注意だ。

基本戦術 極力敵の密度が少ない通路を選択

このミッションの実質的なターゲットポイントは4階にある。そのため5階には、武器の入手など、クリア以外の目的がある場合のみ、訪れることになる。

そして、ここで問題となるのは、通路にびっしりと配置されたC・シールド。この敵は魔法を反射するので、攻撃魔法を使って突破することが難しく、かといって、すべて倒していこうとすれば、それなりのダメージを覚悟をしなくてはならない。ここは、無理に通路を通るのではなく、部屋から部屋へと渡っていくことで、安全を確保しよう。

A シールドを倒し、通り道を確保

VS. C・シールド

奥の部屋まで行く場合、部屋を渡って進んだとしても、一番東側の通路だけは必ず通る。連続ジャンプでC・シールドをかわしていくという手もあるが、この通路は帰りも通ることになるので、やはり敵を一掃しておきたいところだ。

このシールドとの戦いでまず避けたいのが、通路で前後に挟まれること。突進は正面でガードして止めるようにし、背後に抜けられた場合は、一度その敵の位置まで後退、きっちり倒してから進むようにしよう。



←最も安全確実なのは、仲間を召還し、魔法を連発して倒してしまう方法だろう。

A 最後はスフィアでHPを回復

VS. S・ポーン／B・ルーク

ここには、多数の敵が配置されているが、大部分はS・ポーンとなっているため、それほど苦戦することもないだろう。また、祭壇の近くには、回復スフィアの入った宝箱もある。近づいてくる敵から少しずつ倒していき、最後にスフィアを取って全快すれば、この後の探索も安心だ。



←スフィアのみが目的なら、柱の裏を駆け抜けることで、戦わずに突破できる。

基本戦術 端から順番に倒していこう

5階と同じく、3階もミッションクリアには関係しないフロア。キルカウントを稼ぎたいといった場合以外は、来る必要のない場所だ。

ただ、ここは、第七章のムービーなどで登場する空中要塞の祭壇がミッション中で見られる唯一の場所となっている。この場所を見るために訪れてみるのも一興ではあるだろう。

第十一章 別離

運命と呼んで片付け[illegible]も無情な、1つの[illegible]終末へと向かって[illegible]

Story

フリアエの心

第1節

空間転移の魔法陣によって、空中要塞へと運ばれたカイム。今ここでフリアエを助け出さなければ、すぐには手遅れとなってしまう。焦る心は、普段以上に、振るう剣を無慈悲なものに変え、彼の前に立った者たちは一瞬にして屍と化した。

そしてついに、カイムは最後の扉を抜け、フリアエと同様マナが待つ祭壇へとたどり着いた。だが、すぐにもフリアエを取り戻そうとするカイムに、マナは笑いかけ、その口からは、思いもよらないフリアエの本心が紡ぎ出されてゆく。

第2節

マナの言葉を必死で否定するフリアエ。だが、その叫びこそが、マナの言葉が真実であることを、なによりも主張していた――。

封印消失

隠してきた心のすべてをさらけ出されてしまったフリアエ。弱り切ったその心が、最愛の兄へと向けられるのは当然のことであった。

第3節

だが、カイムは、縋りつくその視線から、咄嗟に目を逸らす。彼には、そうすることしかできなかった。

しかし、その行為は、カイムが思ってもいなかった最悪の結果を、彼の目の前で引き起こすこととなる。

自ら手にした刃で……フリアエは、己の命を絶ったのだ。カイムに拒絶された瞬間、彼女の居場所は、この世から消え失せてしまったのである。

第4節

Pick Up

シナリオ分岐➡P.201

第二節

イベント

見透かされた女神の本心

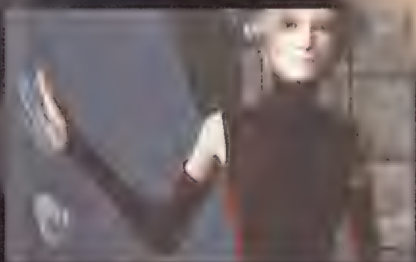
フリアエの心を見透かし、カイムの前で次々と暴いていったマナ。彼女には、そのことによって引き起こされる結果がわかっていたかのようだ。だとすれば、やはり、それも「神」が与えた力なのだろうか。



[illegible]

[illegible]深いフリアエの絶望

長い時間を「女神」として[illegible]にとって、自分の死が何を[illegible]わかっていたはずだ。しかし、[illegible]界と引き換えてでも、彼女は[illegible]その絶望はそれほど大きかったの[illegible]



[illegible]カイムにどんな答[illegible]のだろう

マナの最期

帝国の根元ともいえる存在、「天使の教会」の司教マナを、カイムはついに追いつめた。彼は、その幼い[illegible]に対し、[illegible]刃を振り上げる。
と、そこに割って入った者がいた。セエレである。
「この子は僕の妹なんだ!! それに……マナがこんな風になったのはき[illegible]僕のせいだから!」
[illegible]な体で、必死に妹をかば[illegible]セエレ。しかし、マナは[illegible]セエレの愛を必要とはしてい[illegible]尊大な司教の顔で、彼女[illegible]愛」を語り、カイムたちを見[illegible]もはや彼女はセエレの妹では[illegible]「天使の教会」の司教としての[illegible]以外であり得なかったのだ。
そして、それをほかの誰よりも[illegible]感じ取ったのは、双子であるセエレだった。もう、誰にもマナを救えない。誰にも。自分にも。
彼は、それを悟ったことで、苦渋の決断を迫られる。彼女をこのままにしておくわけにはいかない。ならば、それを行うのは自分でなければならない。
「ごめんね、許して、マナ……。……助けて……ゴーレム……」
ひたすら神の愛を説き続けるマナの上に、ゴーレムの巨大な岩の腕が振り下ろされる。帝国を導いてきた司教マナの最期であった。

第二節
第三節
第四節
第五節

マナの魂は救われたのか?

[illegible]


「今こそ、神の愛を知る時です」

←実の兄であるセエレを殺そうとしなかったマナ。その心は、すでに「神」だけのものとなっていたのだろうか。



←そして、妹の最期を直視できなかったセエレ。求め続けてきたものは、あまりにも悲惨な形で結末を迎えた。

竜騎士の武器庫

【[illegible]】 P.342



[illegible]





第十二章

混沌

夢から覚めた世界を、
の悪夢が覆い尽くしてゆく……

帝都が舞台となる第十二章では、圧倒的な力を持つ「敵」が、眼前に立ち塞がった。また、唯一、章の途中から別の章へと切り替わる分岐が存在する章となっている。

第十二章の流れ

第1節 ムービー【小さきもの】

神の使いである司教マナは死んだ。しかし、世界の理は崩れ始め、赤き空からは、無数の巨大な幼子が生まれ落ちる。世界は、終末を告げる巨大な「敵」たちで溢れ、「神」ですら予想しなかった破滅が訪れようとしていた。

第2節 空中戦【墜胎】

絶望的な状況の中、カイムは死が訪れる瞬間まで戦い続ける決意を固める。そして、無数の「敵」で埋め尽くされた帝都の上空へ、ドラゴンと共に舞いあがった。

➡ P.208

第3節 地上戦【真実の行方】

「敵」の出現と同時に、死んだ帝国兵が甦り、市街を闊歩し始めた。地上へと降りたカイムは、生き残るため、「敵」や死人で溢れる市街へと突撃した。

➡ P.210

第4節 イベント【聖母の微笑み】

幼子のごとき外見に、失った自分の子供の姿を重ねたのか、「敵」との融合を望むアリオーシュ。その命は、やがて「敵」の群の中へと消えていった。カイムたちの目の前に、進むべき1本の道を造りだして……。

第5節 ムービー【それぞれの終わり】

絶望的な状況が続く中、レオナールは1つの決意をする。希望を繋ぐため、自らの身を犠牲にして道を開こうというのだ。道を遮る「敵」たちに、その身を曝した彼の心は、フェアリーの雑言にも最後まで揺らぐことはなかった。

第6節 地上戦【異種の存在】

仲間たちを失い、それでも歩みを止めない契約者たち。彼らの目的は唯一、世界の破滅を防ぐことのみ。カイムたちは、敵の本体を目指して道を切り開いていく。

➡ P.212

分岐条件 全武器コンプリート — YES → 分岐条件 第十二章10節を見た — YES → 第十三章
NO → 第7節 / NO → 第7節

第7節 イベント【おおいなる時間】

巨大な「敵」は、"大いなる時間"を飲み込み、世界を消し去ろうとしていた。一方でカイムたちは、セエレを襲った突然の苦痛に、かすかな希望の光を見出す。

第8節 イベント【ちいさい勇者さま】

消え去りつつある世界を救うため、セエレは決意する。自らが秘めた無限の時間を使い、「敵」を永遠の時間の中に封じようというのだ。セエレに迷いはなかった。なぜなら、彼は「ちいさい勇者さま」になるのだから。

第9節 空中戦【覚醒】

カイムは、幼い勇者にすべてを託すことを決めた。小さな最後の希望を背に乗せ、ドラゴンは敵の本体を目指して飛翔する。だが、天を埋めるのは無数の「敵」たち…。

➡ P.213

第10節 ムービー【セエレの安堵】

カイムとドラゴンの命と引き換えに、からくも「敵」の元へとたどり着いたセエレ。彼は、心の中で最後まで妹に許しを請いながら、内に宿る「すべてを封じる力」を解き放つ。今、世界が、再生の時を迎えるのだ。

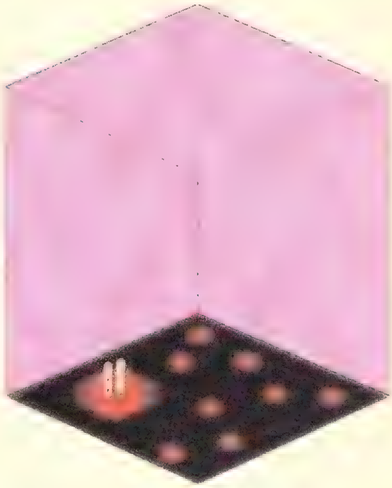
Battle Field 第十二章 マップ解説

帝国都市 上空

異形の影が舞う 赤き混沌の空

帝国支配下の一大都市、「帝都」を、一望のもとに眺めることができる空域。帝都という名に相応しく整然とした街並みが広がっているが、空から舞い降りた巨大な「敵」たちの襲来によるものか、人の姿はまったく見受けられない。今では、街のいたる所が闇で閉ざされており、不気味な雰囲気を醸し出している。また、それとは対照的に、厚い雲で覆われた空は不気味な赤い光を放ち、それによって都市の一部を血の色に染め上げている。

すべての理が崩れ去り、終末が訪れつつあるこの世界。ここ帝都でも、幼子の姿をした巨大な「敵」が、数多く出現している。母体のような「敵」に率いられた彼等は、空中・地上を問わず、帝都のいたるところに現れて殺戮と破壊の限りをつくしている。中でも、群をなして空を埋め尽くしている様子は、異様としか言いようがない。



【使用ミッション】 第2節 ➡ P.208 第9節 ➡ P.213

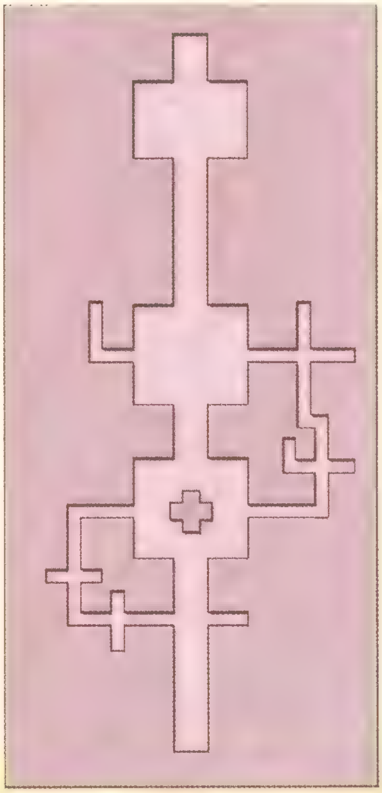
破壊された帝都

世界の終焉が迫り、 異界の様相を呈した帝国都市

第八章と同じく、帝国市街地を舞台としたミッションで使われる地上マップ。建物は各所で崩壊して道を塞ぎ、一部の路地は迷路のように入り組んでいる。また、都市の北では、「天使の教会」の神殿が、その偉容を誇る。

第八章との違いは、マップのいたるところにあった「再生の卵」が存在しないこと。路地を塞いでいた、あの球体が無くなったことで、通れるようになったルートもある。また、中央を走る大通りには、大きな窪みが多数穿たれており、確認しづらい障害物となっている。移動の際にはこの点も頭に入れておきたい。

上空同様、地上にも多数の「敵」が降り立っている。また、それと時を同じくして、帝国兵の遺体が各地で動き出し、人々を襲っているという。もはや、「魔都」と呼ぶにふさわしい場所と言えるだろう。



【使用ミッション】 第3節 ➡ P.210 第6節 ➡ P.212

空中戦 Mission Conquest

第十二章 第2節

天を埋めつくす異形の敵を倒せ！

天から落ちてきた不気味な「敵」たち。「神」の理解すら超えた存在がもたらす破壊と殺戮を止めなければならない。

敵の数 ∞体

Sky Act

上空を旋回している謎の敵どもを焼き払え！

▼帝国都市上空



【クリア条件】

敵（小）を30体倒す

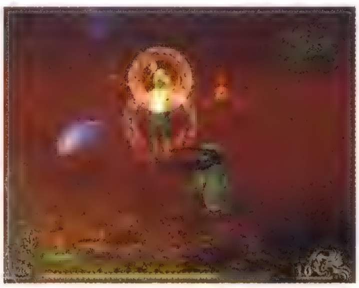
【出現する敵】

敵（小）……P.394

1 敵（小）×∞

基本戦術 群に突っ込むのは厳禁

このミッションは、ほかのミッションとクリア条件が異なり、無数に出現する「敵（小）」のうち、30体を倒した時点でクリアとなる。だが、とにかく敵の数が多い。何も考えずに突っ込んでしまうと四方八方から攻撃を受けることとなり、回避しきれずにダメージを受ける危険性が高い。また、一定時間が経過すると同じ場所に新たな「敵（小）」が出現するため、敵を倒して安全なスペースを確保することも不可能。それどころか、背後に復活した「敵（小）」に近距離からの不意打ちを受けてしまうようなこともある。幸いにして敵は移動しない。群の外周の「敵（小）」を相手にしていこう。



←「敵（小）」の攻撃は追尾タイプなので、引きつけてからスライドでかわすようにしよう。



➡倒した「敵（小）」は光とともに復活する。予兆が見えたら、その場から離脱しよう。

A 同時に多くの敵から攻撃されないように動く

VS. 敵(小)

ミッションスタート時にドラゴンが配置されている地点は「敵(小)」の群の中だが、外周部に近い。まずはその場で反転、この群の中から脱出しよう。レーダーで周囲にいる敵の配置を確認しつつ、安全な位置まで移動するのだ。ある程度離れたら再度反転し、外周にいる「敵(小)」を相手に攻撃を開始する。

「敵(小)」の攻撃は射程がそれほど長くなく、ドラゴンと同程度。一定の距離をとれば敵の攻撃も少なくなり、対処しやすい。ロックオン攻撃のみが可能な長距離から攻撃していくのがベストだ。群に近づきながら1、2体を倒したら、敵集団の中に入り込みすぎないうちに反転してまた距離を取り、位置関係を調整していく。外周部から中に入って行き過ぎると、四方八方から攻撃を受けてしまうだけでなく、復活した「敵(小)」に背後から攻撃を受ける可能性も出てくる。「敵(小)」の群の中に入っても何もいいことはない。相手にするのを外周部の「敵(小)」に絞るだけで、比較的楽にクリア条件を満たすことができるだろう。



➡レーダーを見て常に敵との位置関係を把握し、有利なポジションを確保していこう。



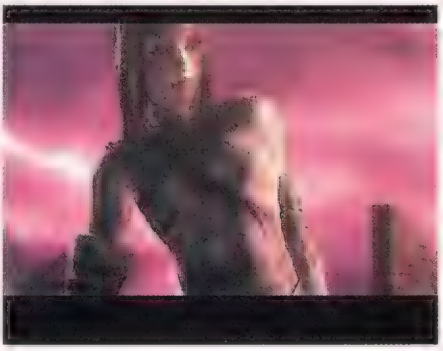
⬅とにかく、こまめに攻撃と離脱を繰り返し、安全を確保していくことが重要だ。

EXTRA情報 2人の契約者の死

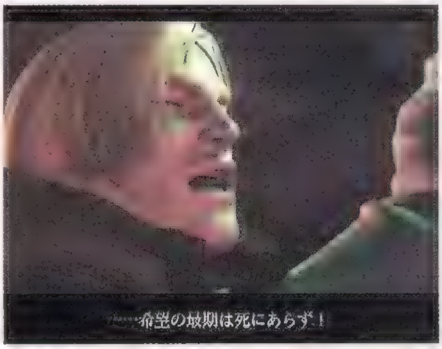
この章では、第4節でアリオーシュの、続く第5節でレオナールの死が描かれる。それぞれ、「敵（小）」によってもたらされた死だが、そこには、これまでに2人が抱えてきた「業」が色濃く影を落としている。

愛する家族を目の前で惨殺されたことで心を病み、子供に異常な形での執着を持つようになったアリオーシュ。彼女のその行為は、「子供とひとつになり、二度と切り離されない」という願望から生まれたものだったのではないだろうか。だとすれば彼女は、「喰う」と共に「喰われる」ことすら望んでいたとも考えられる。微笑みながら、赤子の姿をした「敵（小）」たちに喰われていったアリオーシュの心は、最後に初めて満たされたのかもしれない。

そして自らの背徳的な欲望を恥じ、また、その欲望を抑えられなかったがために弟たちを守ることができなかったレオナールも最期の時を迎えようとしていた。彼は「守るべき存在」として巡り会ったセエレを送り出すため、単身「敵」の群と対峙する。フェアリーは、なんとかして彼を心変わりさせようとするが、これまで、フェアリーのちょっとした言葉に乱され続けてきたはずのレオナールの心は、決して揺るがなかった。高潔な志を持って、愛する者、弱き者を守るために、その身を挺する。それこそ、彼が求めてやまなかった「結末」だったのだろう。



➡「ひとつに……なりましょう」。彼女に応えるように、敵は群がっていった。



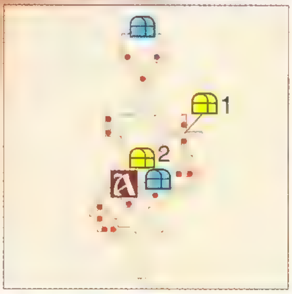
➡自らの弱さの象徴だったフェアリーの自由をその手で封じ、彼は敵に立ち向かう。

異形で埋め尽くされた世界を生き残れ

空から舞い降りた「敵」たちの、破壊の宴が始まった。だが、カイムは剣を手に、最後まであがき続ける。

敵の数
70体

Act 1 冥界から蘇った帝国兵どもを殲滅し、血路を切り開け！



【クリア条件】
ターゲットの全滅

【出現する敵】

アンデッド・ナイト	P.385
敵（小）	P.387

【宝箱＆シャドウ】
- スフィア（大）
- 1 貴正
- 2 バールベリトの涙

出現条件
- 1 細い路地に配置された「敵（小）」の全滅
- 2 ターゲット以外の「敵（小）」を10分以内に全滅

Act 2 混沌を呼び寄せる謎の「敵」をすべて葬り去れ！



【クリア条件】
ターゲットの全滅

【出現する敵】

敵（小）	P.387

【宝箱＆シャドウ】
なし

基本戦術 宝箱のスフィアも活用しよう

集団を形成した「敵（小）」は、倒すのに非常に苦労する。大きなダメージを受けることも予想されるので、スフィアの入った宝箱の位置を確認し、タイミングよく使っていこう。

Act 3 さらに増殖していく「敵」。今はただひたすらに斬れ！



【クリア条件】
マップ南のターゲットを撃破後、中央に現れる敵（小）の撃破

【出現する敵】

敵（小）	P.387

【宝箱＆シャドウ】
なし

A ターゲットを敵(小)から引き離そう

VS. アンデッド・ナイト　敵(小)

ターゲットのアンデッド・ナイトと戦う時に気をつけたいのが、近くに配置された「敵（小）」の存在だ。ターゲットの出現位置からは多少離れているので、その場で戦う分にはあまり影響はないのだが、攻撃しているうちに敵を南の方にはじき飛ばしていってしまうと、「敵（小）」の射程内に入ってしまう可能性が高い。

遠距離からよけいな攻撃をされないように、アンデッド・ナイトは、出現位置よりも北側におびき寄せるか、はじき飛ばしていくようにしよう。



➡敵（小）をうまく倒せるなら、アンデッド・ナイトの前に倒してしまってもいいだろう。

基本戦術 敵(小)には近づかないようにしよう

各所に「敵（小）」が配置されているが、ターゲットとなっているのは、スタート地点近くのアンデッド・ナイトのみ。「敵（小）」は、倒しづらい強敵なので、スムーズなミッションクリアを考えるなら、積極的に関わらないほうがいい。

もし、戦おうという場合は、遠距離攻撃をダッシュでかわして接近し、威力の高い武器の連続攻撃で、一気に倒してしまいたい。また、「敵（小）」は転倒しないので、アックスやハンマーより、ロングソードやスピアといった、振りが早い武器の方が、どちらかといえば有効だ

A まずはダッシュ突きで敵の体力を削る

VS. 敵(小)

2番目のターゲットは、5体づつの集団となっている「敵（小）」だ。この敵は、遠距離攻撃を時間差で行ってくるため、攻撃のタイミングを計りづらい。攻撃を当てることで相手に攻撃させないという方法も、敵が5体もいるとなると難しいだろう。

そこでまず考えられるのが、ダッシュ突きを当てていく方法。ダッシュ突きは威力も高く、密集した敵すべてにダメージを与えられる。「敵（小）」たちの攻撃の切れ目を狙うか、射程外から一気に接近して当てるのがいいだろう。この方法である程度敵のHPを減らしたら、今度は接近し、ガードしながら左右に動いて敵の攻撃をかわしつつ、隙を見て1～2発ずつ攻撃を当てていく。この時は、威力が高くて振りの速い武器を使い、同じ敵を集中して狙おう。



↑「白銀の剣」や「輪廻転生」といった、カイムを無敵状態にする魔法を使える武器があると、非常に重宝する。アンデッド・ナイトとの戦いでMPを溜めるといいだろう。

A 連携されないよう、街路の手前で戦う

VS. 敵(小)

ターゲットの「敵（小）」は、フィールド南の街路に2集団現れる。手前の集団を相手にしている時に、奥に入りすぎると、もう1つの集団からも攻撃が飛んできてしまう。なるべく広場寄りの場所で戦うようにしよう。



↑初めから広場にいる2体の「敵（小）」は、今回のターゲットと戦う前に倒しておいた方がいいだろう。

基本戦術 契約者を使うのも有効な手段

ここでも、ターゲットとなるのは「敵（小）」の集団だ。もし、ここまでに大きなダメージを負っているようなら、契約者を召還して戦うといい。彼らの魔法は、カイムのものと違い、反射されることがない。また、攻撃を受けてもカイム自身のHPは減らないので、安心して戦うことができるのだ。召還後は魔法を連発し、周辺の敵ともども一掃してしまおう。

地上戦

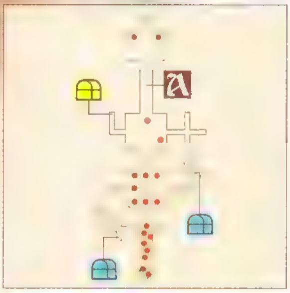
第十二章 第6節

倒すべき「敵」の本体を目指せ！

世界を救うためには、「敵」の本体を潰すしかない。2人の仲間の屍を乗り越え、カイムたちは駆けだした。

敵の数
41体

Act 1 「敵」を破壊しながら巨大な本体のもとに急げ！



【クリア条件】
ターゲットポイントへの到達

【出現する敵】
敵（小）―――― P.387

【宝箱＆シャドウ】
スフィア（大）
忘却の羽根

出現条件　スタートから15分経過

基本戦術　敵（小）との戦闘は極力避ける

多数の「敵（小）」が配置されているが、クリア条件は神殿前に設定されたターゲットポイントへの到達。そこまでたどり着けば、戦闘の有無に関係なくクリアとなるのだ。敵はすべて、危険な「敵（小）」なので、戦いながら進むのはリスクが高い。ここは、敵を無視し、神殿前にたどり着くことだけを考えるべきだろう。

スタート地点から神殿までは、開始時に向いている方へ真っ直ぐ進むだけでいい。途中、いくつかの敵集団と戦闘になる可能性があるが、できるだけ接触はせず、ダッシュですり抜けていきたい。また、敵の攻撃を受けたり、囲まれたりした場合も、スライドなどを活用して、できるだけ速やかにその場から脱出し、「敵（小）」たちから離脱しよう。



←敵（小）との戦闘にメリットはない。逃げるが勝ちだ。

A 壁際を通って敵（小）の群をかわす

VS. 敵（小）

ターゲットポイントまでに立ち塞がる実質的な障害は、道幅の狭い街路を塞ぐようにして配置されている、「敵（小）」の集団2つだけなので、ダッシュ状態で壁際を抜けていくようにすれば、楽に目的地まで走り抜けられる。遠距離からの攻撃に関しても、攻撃頻度が低く、弾のスピードが遅いため、スライドなどを使わなくても十分にかわしていけるはずだ。倒れた柱や、地面に開いているクレーターなどに、足を取られないようにだけ注意して走ろう。

なお、どうしても敵を倒したいという場合は、フィールド南側に単体で配置されている「敵（小）」のたちが比較的倒しやすい。



↑神殿入口の左右に配置されている「敵（小）」の集団は、真ん中で立ち止まったりしない限り、脅威にはならない。ダッシュで真ん中を走り抜けよう。

空中戦

包囲を突破し、人類の未来を繋ぎ止めろ！

第十二章 第9節

最後の希望を乗せ、ドラゴンは飛び立った。「敵」の群を突破し、「敵（大）」の元へセエレを送り届けなければならない。

敵の数
∞ 体

敵の猛攻を潜り抜け中心部にたどり着け

▼帝国都市上空



1 敵（小）×∞

基本戦術 ターゲットポイントを目指せ

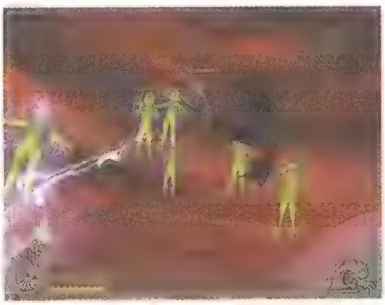
このミッションに配置されている「敵（小）」は、倒しても無限に出現してくるので、攻撃することに意味はない。なにより、敵の攻撃力が非常に高いため、まともに戦っていては、すぐに撃ち落とされてしまうのだ。とにかく、敵の攻撃を回避することに専念しつつ、「敵（小）」の群の奥にあるターゲットポイントを目指して進もう。

A 下降＆旋回を駆使しよう

VS. 敵（小）

ここに登場する「敵（小）」は、非常に数が多く、それが四方八方から、追尾性能の高い攻撃を撃ってくる。そのため、余計なことは考えず、常に回避運動をとりながら、ひたすらターゲットポイントを目指そう。

回避に関しては、とにかく、考えられる限りの動きを行っていきたい。上昇・下降を繰り返しつつ、左右への蛇行も行い、さらにその中にスライドを織り交ぜる、といった具合だ。



←急旋回を行うと、進行方向を見失いやすい。90度くらい回ったら、すぐに向きを戻すように心がけよう。

【クリア条件】

ターゲットポイントへの到達

【出現する敵】

敵（小）――――― P.394

第十二章 混沌

何が間違っていたのか……。世界は究極の[illegible]をその懐に呼び込み、終末の[illegible]み始めた。

Story

敵襲来

「神」の代行者として暗躍していた、「天使の[illegible]」の司教マナは倒れた。彼女の企み[illegible]止され、これですべての戦いに[illegible]わりが訪れる。誰もがそう思っていた。だが……。

世界は更なる過酷な運命に晒される。[illegible]として空から舞い降りてきたのは、[illegible]形なる「敵」たち。「敵を[illegible]てはならない」……神の法は[illegible]され、世界は「敵」たちで溢れる。[illegible]あまりにも唐突に訪れた、[illegible]の姿だった。

[illegible]カイムはそんな[illegible]を受け[illegible]、人知を超えた存在を相手[illegible]地で、ひたすらに敵を屠[illegible]剣を振るい続ける。その[illegible]に一体何があるのかもわからない[illegible]……。

第1節 第2節 第3節 第4節 第5節 第6節

仲間たちの[illegible]

この狂った世界を元に戻すには、[illegible]を叩くしかない。だが、カイムたちの行く手には、世界を埋め[illegible]、敵、[illegible]……。

そんな中、最初に道を作ったのはアリオーシュだった。彼女が、その[illegible]愛と命をもって「敵」たちを[illegible]めたのだ。

次にレオナール。彼は、愛する[illegible]のため、[illegible]みさえ浮かべて、[illegible]前に立ちはだかる。かつてできなかったことを成し遂げるために。

そして、カイムは走る。その[illegible]先には、倒すべき敵の姿があった。

Pick Up

空中戦

「[illegible]は[illegible]神の[illegible]を超えた[illegible]！」

[illegible]クリア時のドラゴンの台詞。このあとに「どうなっているのか誰にもわからぬ。……神にも[illegible]」と続く。神の世界の番人であるドラゴンの言葉だけに、この言葉は重い。世界[illegible]うなるのか、誰にも予測できないのだ。



←「僕ら[illegible]許されないのかな」妹を殺してまで世界を救おうとしたセエレの絶望は深い。

地上戦

「もしや……“おおいなる時間”のことか？！」

「敵」が時間を操る、というセエレの言葉にヴェルドレが反応する。“おおいなる時間”とは、「時間・空間・[illegible]元」を表す神話の中の言葉。いわば、その世界がその世界であるための礎である。「敵」はそれを操るというのだ。



←空には無数の「敵」の影が浮かぶ。不気味な光景だ。

[illegible]を抱いて

「敵（大）」を倒すべく、カイムたちが[illegible]を固めた矢先、突然、セエレが苦しみの声をあげた。
「[illegible]……からだが熱いよ！」
「ハンノウ……[illegible]……！」
「[illegible]……まさか、アイツと[illegible]」
 ゴーレムとの契約に、自らの「時間」を[illegible]い、時を持たぬ存在となったセエレが、「敵（大）」と反応しているというのだ。それを見てドラゴンはつぶやく。
「ならば……最後の希望は……」
「敵」も、セエレも、時を超越した存在であることは同じ。ならば、セエレの力で、あの「敵」を何とかすることができるかもしれない。
 世界の希望となった少年を乗せて飛び立つドラゴン。その背の上でセエレは、かつて母親に聞かされた『ちいさい勇者さま』の物語を語る。結局、妹を救えなかった彼は、「世界を救う勇者」となることに、自らの存在の意味を見出したのだ。
 やがて、「敵」たちの猛攻をかわしたドラゴンが、巨大な「敵」の元へとセエレを送り届ける。セエレは静かに眠りにつき、その小さな体に秘めた無限の時間が、「敵」たちを凍結させてゆく……。
 セエレは、新たな夜明けを迎えた世界の、最初の伝説となったのだ。

第7節 → 第8節 → 第9節 → 第10節

イベント

[illegible]

 セエレが母親に聞かされていたという、『ちいさい勇者さま』の物語。そこでは、時の滴を飲み干し、永遠の時を得た1人の兵士が、世界の危機に立ち上がり、その永遠と引き換えに、世界に新しい命をもたらした、という。
 物語というには、あまりにも漠然とした内容で、どちらかといえば、神話や伝承に近い雰囲気を持ったこのストーリーは、ここでセエレが置かれている境遇と、多くの類似点を持っている。これは、もしかしたら、かつてこの世界に、この時と同様の危機が起こったということの証なのかもしれない。



➡『ちいさい勇者さま』の挿絵だろうか？ この勇者、どことなくセエレに似ている気もする。



⬅不気味に肥大した「敵（大）」の最期。果たして彼女は、何を生み出そうとしていたのだろうか。

竜騎士の武器庫

【青正】 P.323



強力かつ扱いやすいが、魔法の扱いには注意

[illegible]



第十三章

真実

崩壊と殺戮に彩られた竜騎士の運命。その行き着く先にあるものとは……

第十三章では、世界を崩壊に導く敵との最終決戦が行われる。異世界「新宿」の上空で、今までのミッションとはまったく異なる戦いが行われるのだ。

第十三章の流れ

第1節　イベント【旅立ち】

敵の本体はますます成長し、世界を飲み込もうとしていた。それを見たカイムは、セエレを1人残し、ドラゴンと共に敵本体中心部への突入を決意する。

第2節　ムービー【見知らぬ世界】

異世界の大都市「新宿」に降り立った、滅びの天使。カイムとドラゴンもまた時空と空間を越えて、この敵と共に異世界へとやってきていた。

第3節　空中戦【未曽有の戦い】

「敵（大）」は、世界を無に帰す滅びの歌を唄い始めた。危機を感じ取ったドラゴンは、自らを鼓舞しながら咆吼を上げる。

➡ P.217

第4節　ムービー【回帰】

奇妙な戦いの末に勝利を収めたカイムたちの目の前で、敵は崩れ去った。ドラゴンが歓喜の声をあげた時、異世界の兵器がその体に無慈悲な洗礼を浴びせる。

Battle Field　「第十三章」　マップ解説

新宿上空

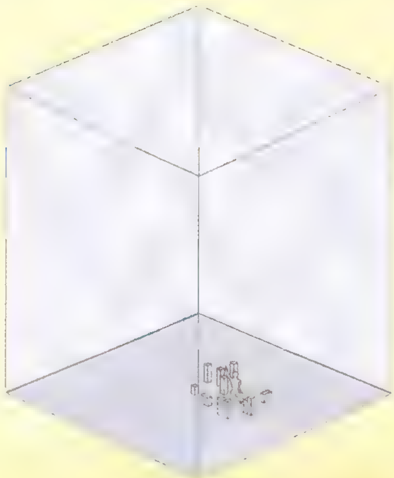
異界の大都市「新宿」の上空

カイムとドラゴンが、世界を滅ぼそうとする「敵」と共に訪れることとなる異世界の大都市上空。世界の命運を賭けた、「敵（大）」との決戦の場である。

地上には、見渡す限りの近代的な街並みが広がり、その中心には、馴染みのある高層ビル群が林立している。さすがにこれらのビルは高く、空の中層にまで突き出していて、ここを舞台にしたフリーミッションでは、ドラゴンが飛ぶ際の障害物となるほどだ。

また、街の中心には、高層ビルに囲まれるようにして、天を仰ぎ見る「敵（大）」の姿があり、整然とした街並みの中で、一種異様な雰囲気を醸し出している。

【使用ミッション】　第3節 ➡ P.217



空中戦 Mission Conquest

破壊の歌を止め世界を救え！

第十三章 第3節

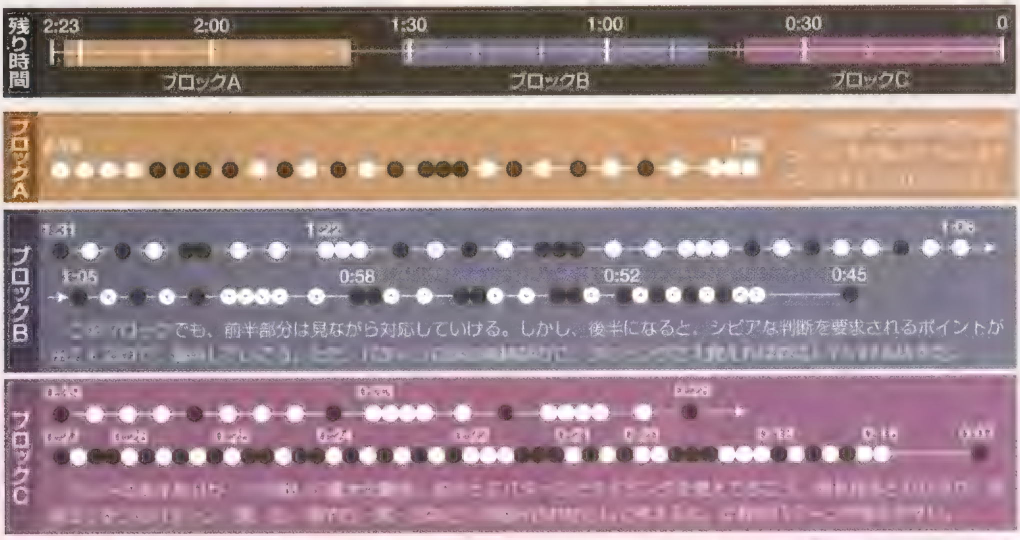
巨大な敵とともに、異世界へと迷い込んだカイムたち。見たことのない世界で、経験したことのない戦いが始まった。

敵の数
1 体

Special Act 陰と陽、正と邪 摂理を見出し、声の波紋を押さえつけろ！

第十三章で唯一の戦闘が、この第3節だ。分類としては、一応「空中戦」となっているが、その内容は、これまでの空中戦とはまったく違うものとなっている。しかも、なんの説明もないままに、その特殊な戦闘が開始されるため、なにをどうすればいいのかさえわからぬまま、手探りで進めていかなければならないのだ。

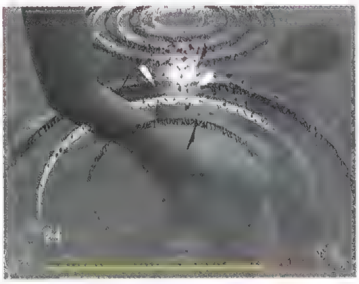
【敵(大)の声】——波紋パターン



□ボタン:○ ／ △ボタン:●

基本戦術 敵と同じ色の波紋で打ち消す

このミッションでは、通常攻撃で白、大魔法攻撃で黒の「波紋」が発生する。これを、敵の出す同じ色の波紋にぶつけることによって、打ち消していくのだ。敵の波紋をよく見て、順番どおりにぶつけていこう。敵の波紋がドラゴンの所まで届いてしまうと、ゲームオーバーとなってしまうので、上に載せた波紋パターンを見て、敵の出してくる波紋の色と順序、タイミングを把握し、ミスのないように進めよう。



←波紋を出す以外の操作は、一切必要ない。波紋を打ち消すことに集中しよう。

第十三章 真実

狂い始めた"おおいなる時間"が、竜騎士を未知なる異境へと導く。そこで彼を待っていた運命は……。

Story

第1節

[illegible]

[illegible]

第2節

そして闘いの果てに

カイムとドラゴンは、[illegible]

「ここは……一体[illegible]」

[illegible]

第3節

[illegible]

「やったぞ……ついに……」

だが、[illegible]によってかき消された。[illegible]解き放たれる。彼等も知る者の無い異境の地で。永遠に……。

第4節

Pick Up

ムービー

そこは未知なる世界

[illegible]



[illegible]

空中戦

「獣」との戦い

[illegible]



[illegible]

竜騎士物語の結末

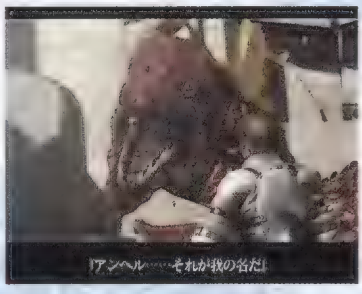
ENDING VARIATION PART 1

ENDING A

第八章 第9節 かくして竜は、新たな世界の礎となった

無慈悲な戦いが終わり、しかし、それでも続いている世界の危機を、ドラゴンは己の存在を犠牲にすることで救ってみせる。「神」の世界の番人であるというドラゴンが、なぜそうまでしたのか……。おそらく彼は、カイムというたった1人の存在のためだけに、自らを捧げ、人間の世を守ったのだ。

必須条件 最初のクリアは、必ずこのエンディングとなる



⬅ドラゴンはその名を告げることで想いを伝え、カイムは涙でそれに応える。言葉は不要だった。

ENDING B

第九章 第6節 滅びを待つ空に女神たちが舞う

「再生の卵」の力で異形の女神となったフリアエを倒したカイム。だが、彼が見上げる空には、増殖し続けていく女神たちの姿があった。「再生の卵」とは、人類を滅ぼすための装置であり、フリアエの写し身たちは、殺戮の実行者なのだ。果たして彼女たちは、フリアエの姿を模しただけの存在なのだろうか。それとも、そこには女神の心の闇が宿っているのだろうか……。

必須条件

①七章の黒竜を4分30秒以内に退ける(2周目以降)
②九章の黒竜を4分以上かけて倒す



⬅天を埋め尽くしていく女神たち。おそらく、人類に生き延びる術は無いだろう。

ENDING C

第九章 第七節 それでもカイムは戦い続ける

「神」の命令のままに、世界の番人としてカイムに挑み、そして敗れたドラゴン。その姿は、どこか満足そうですらあった。だが、神殿の外では、すでに世界中のドラゴンが行動を開始しているはず。世界を賭けた戦いが始まったのだ。強大なドラゴンに、人間はどこまで対抗できるのか……。ただ、間違いないのは、カイムが常に人類の先頭で戦い続けるだろうということだ。

必須条件

①七章の黒竜を4分30秒以内に退ける(2周目以降)
②九章の黒竜を4分以内に倒す



⬅すでに契約者ではないカイム。だが、その力は並のドラゴンを凌ぐだろう。

外伝シナリオ

レオナールの飢

契約者レオナールが抱える闇……心の飢えが帝国少年兵との戦いで泣き声を上げる

レオナールの外伝シナリオでは、「封印されし森」での戦いが語られる。見通しが悪く、ドラゴンにも乗りにくい森林を舞台に、少年兵たちとの戦いが繰り広げられるのだ。

「レオナールの飢」の流れ

第1節 空中戦【封印の森】

封印を守護する妖精たちに守られた封印の森。何人をも寄せ付けないはずのこの森にも、すでに帝国兵が侵入していた。カイムはドラゴンに跨り、上空を飛んでいる敵を排除するため、攻撃を開始する。

P.222

第2節 イベント【匂い】

普段は、人の気配などない森林地帯。しかし、現在は、封印を探す帝国軍により無惨にも蹂躙され、各所に火が放たれていた。自分たちの住処を荒らす人間に侮蔑の言葉を吐き出すフェアリー。気配を探っていたレオナールは、近くに帝国の駐屯地があることを一行に告げる。

第3節 地上戦【嘆き】

封印の森には、すでに帝国の大部隊が侵入し、駐屯していた。カイムは、封印の破壊を目論む帝国軍の駐屯地に対し、すぐさま先制攻撃を開始する。しかし、レオナールは敵が年若い新米兵であることを知って攻撃することを躊躇していた。

P.224

第4節 イベント【規格外の憐憫】

新米兵たちの遺体を弔おうとしていたレオナールは、生き残っていた1人の少年を発見する。フェアリーの痛烈な皮肉を無視して助け起こしたレオナールだったが、彼の優しさが帝国兵に通じるわけもない。その直後、少年の喚び出したレイスが一行に襲いかかる。

第5節 空中戦【妖精の記憶】

駐屯地を襲ったことが、新たな帝国軍を招く。森の上空には、封印破壊を狙って帝国の空中部隊が現れた。カイムは、封印のもとに向かうため、上空の帝国軍を一掃しようと、ドラゴンと共に撃退に向かう。

P.226

第6節 地上戦【落穂拾い】

封印の無事を確認するため、駐屯地を突破し、森の奥地へと向かうカイムたち。その途上、一度裏切られながら、なおも目前の少年兵をいたわろうとするレオナールを見て、ドラゴンは侮蔑の言葉を投げかける。

P.228

第7節 イベント【ドラゴンの休息】

森の最奥部にまでたどり着いた一行は、そこで封印を守るフェアリーの長と対面する。彼の口から次々とこぼれる汚れた言葉の中から、砂漠に向かった女神フリアエたちの危機を聞き取ったカイムたちは、封印の森をあとにし、一路砂漠へと出発するのだった。

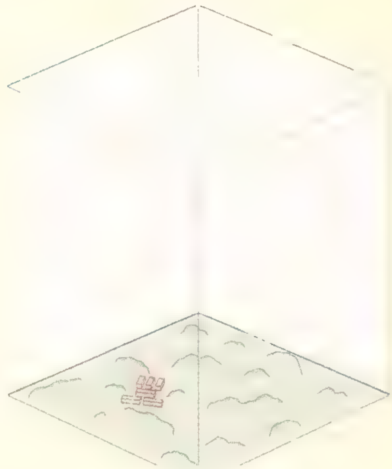
Battle Field 「レオナールの飢」 マップ解説

封印の森　上空

帝国軍の襲撃を受けた神秘の森を見下ろす空

世界を安定させるために存在する3つの封印の1つ、森の封印がある「封印の森」の上空。眼下に広がる地形は全体的に険しい山々が目立ち、人跡未踏の地だということを十分に感じさせる。また、山がちの地形ではあるが、それらは一様に深い緑で覆われており、自然による壮大な展望を形作るとともに、辺り一帯に発生している薄い靄が、森の神秘性をさらに引き立たせている。

この封印の森は、古来から封印を守護するフェアリーたちによって守られており、人間にとって不可侵の領域……聖域とされてきた。しかし、現在は、封印破壊を目論む帝国軍の激しい侵攻にさらされており、その領域を冒されている。森の一角には、帝国軍の駐屯地も設営されており、大規模な地上部隊が駐留。封印の探索を行っているようだ。



【使用ミッション】

第1節 ➡ P.222　第5節 ➡ P.226

帝国軍駐屯地

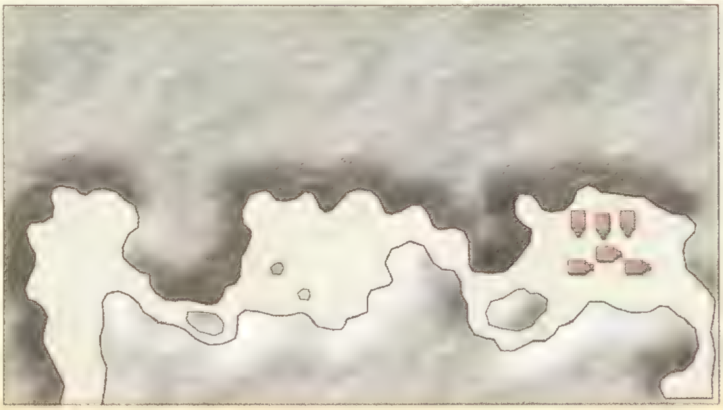
封印の森に侵攻した帝国部隊の活動拠点

封印の森に作られた帝国軍の駐屯地。森林の奥地に隠された森の封印を発見するため、帝国から派遣された部隊の活動拠点となっている施設だ。森林内部は開けた場所が少なく、ところどころにある切り立った谷を抜けないと奥地に進むことができない。また、全体的に樹々が密生しているため見通しが悪く、大部隊による連携がとりにくい地形になっている。

しかし、すでに帝国軍は、森の大部分に多数の兵を配置しており、そうした不利を数によって補っている状態だ。彼らの目的は封印の発見・破壊のみで、それを達成するためには手段を選ばない。森の一部には火が放たれ、木々を焼き続けている。

【使用ミッション】

第3節 ➡ P.224　第6節 ➡ P.228



空中戦

森上空を飛び回る帝国の怪物を撃滅しろ！

レオナールの飢 第1節

その危機を「視」て取ったレオナールの言葉に従い、封印されし森へとやってきた一行は、やはり帝国軍の姿を目にする。

敵の数 89体

怪物どもを全滅させ封印のもとに急げ

▼封印の森上空



1	こうもり×8　グリフォン×2
2	こうもり×12　グリフォン×2
3	こうもり×16　E・ドラゴン×3
4	こうもり×16　グリフォン×6
5	こうもり×16　グリフォン×4　E・ドラゴン×4

基本戦術　こうもりを倒し、MPを溜める

このミッションでは、こうもり、グリフォン、E・ドラゴンという3種類のモンスターが敵となっており、それぞれ5回に分かれて出現してくる。そして、その中で毎回必ず含まれているのがこうもりである。このモンスターは、常に群をなして現れるため、非常に鬱陶しい相手ではあるが、MPを溜めるのにはもってこいの相手でもある。特にここでは、グリフォンとE・ドラゴンという、倒すのが少し面倒な敵が数多く出現する。ロックオン攻撃でこうもりを一掃しつつMPを補充し、残った敵を大魔法攻撃で片付けるというパターンで、戦いを進めるといいだろう。MPが溜まったらすぐに大魔法攻撃を使うようにし、MP補充の効率を高めていけば、このミッション中、4回は大魔法攻撃を撃っていけるはず。常に回避行動をとりながら飛行することで、グリフォンやE・ドラゴンの攻撃をかわし、積極的にこうもりをロックオンしていこう。



➡数の多いこうもりは、□ボタンを押しながら回避運動をしているだけで、ロックオンしていける。

【クリア条件】

敵モンスターの全滅

【出現する敵】

こうもり ―― P.391
グリフォン ―― P.391
E・ドラゴン ―― P.393

A こうもりを全滅させてからグリフォンを倒す
VS. こうもり／グリフォン

ここではまず、こうもりの一団を先頭にして、敵が接近してくる。そのため、相手からこちらの射程内に入ってきてくれるのを待ち、次々にこうもりをロックオン、素早く数を減らしていこう。敵集団との距離がある程度まで縮まると、今度はグリフォンがスピードを上げて接近してくる。だが、こちらは高速で旋回するなどして回避を行い、周囲のこうもりを中心にロックオン攻撃、先にこうもりから全滅させてしまう。すると、この頃には大魔法攻撃が撃てるだけのMPが溜まるはずなので、グリフォンをこの大魔法攻撃で一気に片づけてしまったほうがいいのだ。ただし、グリフォンの後にはE・ドラゴンが現れる。対E・ドラゴン用に大魔法攻撃を温存しておくというのも悪くない作戦だ。



⬆大魔法攻撃を使わずにグリフォンを倒す場合は、正面から接近してくるところに、近距離からファイヤーボールを当て、大ダメージを与えていく。

B 先にE・ドラゴンを1体倒してしまう
VS. こうもり／E・ドラゴン

このポイントでは、まず、3体のE・ドラゴンが遠距離からゆっくりと接近してくる。後からこうもりが合流してくるので、こちらからも接近、そのうちの1体に狙いを定め、ロックオン攻撃と近距離ファイヤーボールを使って素早く倒してしまおう。ここでE・ドラゴンの数を1体でも減らしておくと、その後の戦いがかなり楽になるのだ。

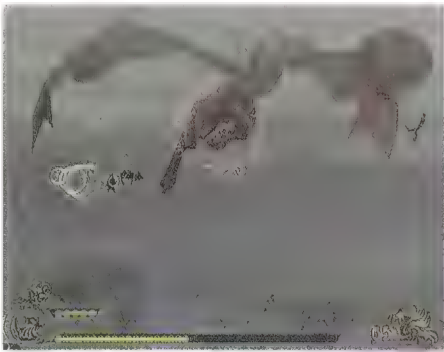
あまり間をおかずに、今度はE・ドラゴンとは別の方向から、こうもりの一団がやってくる。レーダーに注意して、不意打ちをくらわないようにしよう。そして、今度はこうもりに目標を変更、これまで同様、ロックオン攻撃で数を減らしていくのだ。こうもりを全滅させる頃には再びMPが溜まっているはず。残りのドラゴンは大魔法攻撃で撃ち落とせるだろう。



⬆旋回を基本の動きとしてこうもりをロックオンしつつ、E・ドラゴンの追尾弾が来たら、その状態からスライド&加速を行って回避していこう。

C 敵の配置を利用し、各個撃破する
VS. こうもり／グリフォン／E・ドラゴン

最後に出現するのは、こうもり、グリフォン、E・ドラゴンという3種類の混成部隊。これらを一度にまとめて相手にするとさすがに苦しい戦いとなるため、なるべく少数ずつに切り分けて倒していきたい。そこで、まず最初にこうもりとグリフォンを視認したら、一度敵集団から離れよう。当然、敵は追ってくるが、こうもりよりグリフォンのほうが移動スピードが速い。レーダーで2集団が分断したのを確認したら反転、近づいてくるグリフォンをファイヤーボールで迎撃していこう。こうもりが追いついてきたら、こちらはMPを溜めながらロックオン攻撃で倒していく。こうもりとグリフォンを全滅させたら、今度はこちらからE・ドラゴンに接近、大魔法攻撃を使って一気に殲滅してしまえばいいのだ。



⬆こうもりとグリフォンの集団を確認したら、速やかにその場から離脱しよう。その場に留まっていると、すぐにE・ドラゴンが加わってきてしまう。

地上戦 Missing Conquered

レオナールの飢 第3節

少年兵に情けをかけるな！

封印の森に入り込んだ帝国軍の駐屯地を発見した一行。だが、そこで彼らが見たのは、年若い少年兵たちの姿だった。

敵の数
178体

Act 1 森を焼き払おうとしている新米兵部隊の暴挙を許すな！



【クリア条件】
ターゲットの全滅

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
S・ナイト	P.381
アーチャー	P.382
少年兵	P.384
ワーカー（石弓）	P.383

【宝箱＆シャドウ】
拷問部屋の肉隗

出現条件 S・ナイトを全て倒す

基本戦術 少年兵だけを狙え

ここではまず、最初に少年兵のグループがターゲットとして出現、それらを全滅させることによって、さらに援軍の少年兵が新たなターゲットとして出現する。少年兵の周辺には、主にS・ポーンが多数配置されているが、ターゲットとなっているのは、最初から最後まで少年兵だけ。ポーンなどほかの敵に関しては、少年兵との戦闘中にどうしても近寄ってくる場合などを除いては、無理に相手をする必要はない。行動範囲を少年兵周辺だけに絞り、余計な敵を引き寄せないように戦っていこう。

Act 2 隠れていた新米兵を発見。1人たりとも生かしておくな！



【クリア条件】
ターゲットの全滅

【出現する敵】

少年兵	P.384

【宝箱＆シャドウ】
なし

基本戦術 囲まれないように立ち回ろう

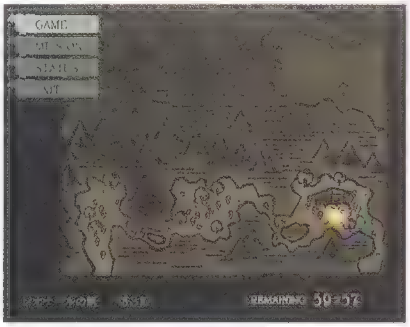
ターゲットは、まだ年端もいかない新米兵士ではあるものの、能力的にはなかなか手強い。まず、なんといっても動きが素早く、こちらがもたもたしていると周囲の少年兵たちがあっという間に集まってきて、まわりを囲まれてしまうのだ。攻撃もクィーンのような連続攻撃で、最初の一撃を受けてしまうと続く2発目、3発目まで食らってしまうことが多い。特に、周囲を囲まれている状態で一斉に連続攻撃を行われると、こちらが攻撃する隙が無くなってしまい、非常に厄介だ。1小隊ずつおびき寄せるなどして、囲まれないように戦っていこう。

A ポーンを片付け、少年兵との戦いに備える

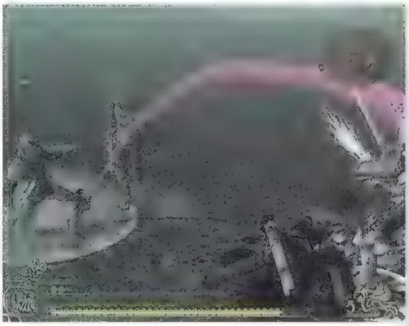
VS. S・ポーン／アーチャー／ワーカー(石弓)

ミッションが始まると、すぐ目の前に2人のアーチャーがおり、こちらを狙っている。さらにその後方には、大型の石弓も配置されている。その場でアーチャーと戦ってしまうと、石弓の狙撃を受けることになるため、この場はアーチャーを無視してしまおう。そして、スライドなどを織り交ぜてアーチャーの攻撃を回避しつつ、石弓の射線上を避け、狙撃を受けない場所へ素早く移動するのだ。ターゲットだけを狙っていくのであれば、基本的に石弓を黙らせる必要はないが、念のためにワーカーを倒しておくとより安心だ。

また、石弓から逃れる途中で、ポーンの部隊を引き寄せてしまうことになるが、フィールドに対して敵の密度は高くないので、走っていれば簡単に振り切ることができる。もちろん、相手はただのS・ポーンなので、手間を惜しむつもりがないのならターゲットを倒す前に掃討してしまっても構わない。小集団ごとに相手にしていけば、まず苦戦することはないだろう。アーチャーに関しても、スタート地点以南やマップ西部まで足を運ばない限り遭遇することはないので警戒の必要はない。



➡フィールドの西側にも多くの敵がいるが、クリアだけを目的とするなら、基本的にそちらへ行く必要はない。

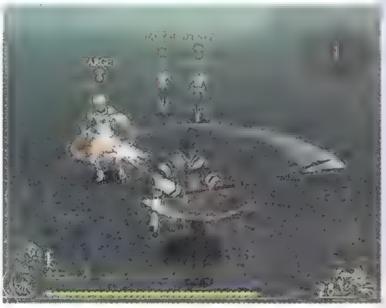


➡少年兵との戦いをより有利に展開できるように、ターゲット周辺のポーンを先に倒しておくのもいい手だ。

A 少年兵の素早い動きを魔法で封じる

VS. 少年兵

基本戦術でも述べたとおり、少年兵は移動のスピードも攻撃も非常に素早いため、一度に多人数を相手にしてはいけない。だが、1小隊の3人を相手にしているだけでも、こちらの攻撃の隙を突かれてしまうことは多く、安心はできないのだ。そこで役立つのが、「デボルポポル」の「クリムゾンフィーラー」のように、カイムの周囲にフィールドを張るタイプの魔法だ。それらを使っておけば、相手の動きや攻撃を封じつつ攻撃していけるため、戦闘をかなり有利に展開していくことができるのだ。



⬆リーチの長い武器で、やや遠目から攻撃したり、少し離れてからフィニッシュブローを出していくというのも有効な対処方法だ。

リカバリー地帯 西側に行きすぎると逆に危険

フィールド東側の建物周辺にはポーンが多く配置されている。少年兵との戦いに備えて、それらを掃討してしまうと、回復用の敵が近くにいなくなってしまう。その場合は、フィールド中央部に続く細い谷間にいるポーンと戦うという方法がある。

フィールドのさらに西側に行けばやはり多くのポーンがいるが、同時にアーチャーの数も多く、石弓も設置されているため、まずそれらを片付けてしまわない限り安心して戦うことができないのだ。



➡フィールド西端部には、ナイトの集団と石弓が配置されており、とても回復どころではない。目的がないなら行かないほうがいい。

空中戦

レオナールの飢 第5節

封印を狙う帝国軍を空から叩き落とせ！

駐屯地一帯の少年兵部隊を駆逐したカイムたちだったが、休む間もなく、封印を狙う新たな帝国部隊が空に出現した。

敵の数 26体

駐屯地上空に再び集まった雑魚どもをまとめて蹴散らせ！



1	空中兵器(小)×4　グリフォン×3
2	空中兵器(大)×1　グリフォン×3
3	空中兵器(小)×3　グリフォン×5
4	空中兵器(大)×1　グリフォン×3 E・ドラゴンリーダー×3

基本戦術 少し離れて敵の接近を待つ

このミッションに出現する敵のグループには、いずれもグリフォンと空中兵器が含まれている。そのため、基本的な行動としては、こちらから積極的に近づいていくのではなく、まずはゆっくり接近しつつ敵を確認。グリフォンがこちらに反応したら反転して加速し、グリフォンを空中兵器から引き離すという作戦がいい。

グリフォンは、こちらに向かって直進してくることが多い上、口から吐く超音波のスピードも遅い。超音波をスライドでかわしつつ、接近してくるところにファイヤーボールを当てるというパターンで、比較的楽に倒すことができるはずだ。素早い動きに惑わされず、落ち着いて対処しよう。

そして、グリフォンさえいなくなれば、空中兵器を破壊することはたやすい。砲弾をスライドで回避しながら、空中兵器（小）をファイヤーボールで、空中兵器（大）をロックオン攻撃で、それぞれ破壊していけばいい。



←グリフォンとの距離が離れているうちに、できるだけ攻撃を当て、接近する前に倒すのがベスト。

【クリア条件】

敵部隊全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

空中兵器(小)	P.390	E・ドラゴンリーダー	P.393
空中兵器(大)	P.390		
グリフォン	P.391		

A グリフォンを少数に分けて引き寄せる

VS. 空中兵器(小)/グリフォン

3回目に出現する敵グループには、グリフォンが5体含まれている。1回目と2回目は、それぞれ3体ずつ出現するため、接近してくるまでに1体を仕留め、残りの2体を接近戦で倒すという方法で対処することができる。しかし、5体同時の出現だと、接近するまでに1体を倒したとしても、その後4体から同時に攻撃されるため、不利な状況に陥りやすい。

おすすめの戦法としてはまず、最初に接近していく時に、1番距離の近いグリフォンに照準が青いうちからファイヤーボールを発射、より早い段階でこちらに反応させる。その後、すぐに反転・離脱することで、1体だけを先におびき寄せることができるのだ。また、残りの4体のうち3体は比較的近い範囲にいるため、単体に分けて引き寄せるのが難しいが、もう1体はそれらより少し離れた場所にいるため、前の3体とは切り離すことができる。こうすれば、1・3・1と、一度に対処する敵の数を少なくでき、楽に戦うことができるのだ。



グリフォンが急にスピードを上げて旋回したら、こちらに気づいた合図。すぐにその場から離脱しよう。



1番遠い場所にいるグリフォンは、空中兵器よりも奥にいる。空中兵器を攻撃しつつ接近するのが効率的だ。

B グリフォンとドラゴンをそれぞれ誘導して倒す

VS. 空中兵器(大)/グリフォン/E・ドラゴンリーダー

このミッションの最後に登場する敵集団には、グリフォンだけでなく、E・ドラゴンリーダーが加わっている。数は各3体ずつとなっているため、この6体+空中兵器(大)を同時に相手にするのは、やはり得策ではない。幸い、グリフォンとE・ドラゴンリーダーは、空中兵器(大)を挟むように、やや離れて配置されているため、接近していく時の方向をうまく調節すれば、それぞれを別々に引き寄せることが可能だ。

この敵集団の出現時にそのまま照準に向かっていくと、集団の中心に飛び込んでいく形になり、グリフォンとドラゴンの双方を呼び寄せてしまう。そこで、レーダーを見ながら大きく右に迂回、敵の並びに向かって右端の方へ近づくようにしよう。これで、まず3体のグリフォンをおびき寄せることが可能だ。次いでこの3体をロックオン攻撃で倒すと、MPがある程度溜まるはず。ドラゴンが接近してくる前に空中兵器(大)をさらにロックオン攻撃、大魔法攻撃ができるまでMPを溜めよう。その後一旦反転、ドラゴンを引き寄せてから発動すればいい。そして最後に空中兵器(大)をゆっくり料理するのだ。



敵影がレーダーの左真横に来るような位置関係を保ちつつ、円を書くように移動して、グリフォンに近づいていこう。



強敵E・ドラゴンリーダーとの戦闘では、大魔法攻撃発動後、1体ずつダメージを集中させ、早く数を減らしていくことが肝心。

地上戦

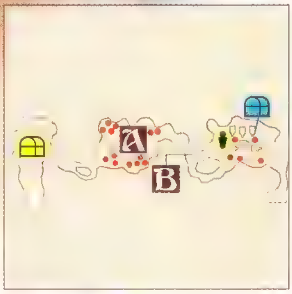
レオナールの飢 第6節

森にある封印の無事を確かめろ！

封印の無事を確認するため、森の奥へと向かうカイムたちの前に、帝国の重装騎馬部隊が立ちふさがる。

敵の数 256体

Act 1 帝国の駐屯地を抜け、封印の森の奥地を目指せ！



【クリア条件】

ターゲット集結地点への到達

【出現する敵】

S・ポーン	P.378
B・ナイト	P.381
B・クィーン	P.379
アーチャー	P.382
ワーカー（石弓）	P.383
少年兵	P.384

【宝箱＆シャドウ】

- スフィア（大）
- 背理の鎌
- ポーン系

出現条件
- 少年兵を全滅させる
- ターゲット以外を50人倒す

基本戦術 戦闘を控えてダメージを抑える

ターゲットを倒すためには、フィールド西端部に徒歩でたどり着かなければならない。その間には、ポーンやクィーンなどが多数配置されている。B・ナイトの集団との戦闘が控えていることを考えると、ダメージを受けてしまうようなら戦闘は控えるべき。ダッシュやジャンプ、あるいはダッシュ突きなどを使い、敵をかわしていこう。



⬅障害物の多いこのフィールドでは、ドラゴンに乗ることはできない。

Act 2 重装騎馬部隊を倒し、この地から帝国兵を追い出せ！



【クリア条件】

ターゲットの全滅

【出現する敵】

B・ナイト	P.381

【宝箱＆シャドウ】

なし

基本戦術 まずは石弓による射撃を止めよう

B・ナイトが集まっているフィールド西部には、石弓が1基設置されており、遠距離からの射撃を行ってくる。これをなんとかしないとナイトとの戦闘には移れない。石弓に向かいつつ、矢を撃ってきたらスライドで避ける、といったやり方で接近していき、ワーカーを倒してしまおう。また、石弓に向かう途中でナイトが突撃してくることもあるため、レーダーをよく確認しながら行動する必要がある。

A レーダーで位置を確認し、早期の対処を行う
VS. アーチャー

目的地までは戦闘を避けて進むのが基本だが、時には敵を倒して進む必要も出てくる。そんな時に嫌な相手がアーチャーだ。各所に広く配置されているため、視界の外から攻撃を受けることが多く、どこにいても気が抜けない。そこで注目してほしいのがレーダー。ここに登場するアーチャーはすべて2人組。レーダーに2つセットで敵影が表示されるため、すぐにそれとわかるのだ。戦闘中、レーダーにアーチャーの敵影を発見した場合は、反対方向に一旦回避し、倒すのか逃げるのかといった判断を下していくといい。


↑矢を撃ってくる頻度はそれほど高くないため、ダッシュ状態で動いていれば、アーチャーの攻撃を受ける確率はかなり低くなる。

B 障害を排除しながら強行突破する
VS. S・ポーン／少年兵

目的地へと向かうまでの間に戦闘が発生する確率がかなり高いのが、フィールド東部と中央部を結ぶ細い谷間の部分だ。ここは、道幅の狭い所に多くの敵がひしめいているため、うまく回避して進まないと側面や背後から攻撃を受けてしまうことになる。ここは無理に避け続けようとするより、ダッシュ突きやフィニッシュブローで蹴散らしながら進んだ方が安全だ。また、ここにはポーン以外に少年兵の姿もあるが、3節の時のような集団ではないためさほどの脅威ではない。ポーンとともにまとめて倒してしまおう。


↑戦闘に自信がないなら、無敵状態になる魔法や、体力回復をしてくれる魔法など、防御の面で力を発揮する魔法を使って突破するのも有効な手段だ。

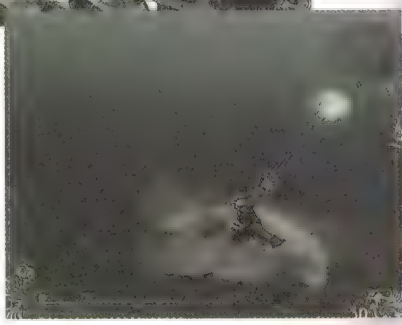
A おびき寄せて、1対1の戦いに持ち込む
VS. B・ナイト

B・ナイトとの戦闘でまず気をつけたいのが、集団の中心に飛び込まないということ。1体を攻撃している間に、死角から次々に突撃を受けてしまうからだ。最も安全な方法としては、まずナイトの集結場所に入ったら一旦南の端まで行く。この段階では南側に敵が配置されていないので、比較的安全なエリアとなっているのだ。そして、そこから一番近いナイトに少しずつ近づいていき、1体だけをおびき寄せてから攻撃していく。その際、敵が北の方に移動しても深追いしてはいけない。ほかのナイトまで引き寄せてしまう可能性があるからだ。標的に定めた1体だけを慎重におびき寄せ、攻撃していこう。

この方法で1体を倒したら、次の1体を再びおびき寄せて攻撃する、というパターンを繰り返す。こうして徐々に北上していくのだ。そして、最初の集団を全滅させると、南側に新たなナイトが出現する。今度は北側から同じように攻めていこう。B・ナイトは強敵。少し慎重すぎるぐらいでちょうどいいのだ。



←相手が突撃の準備に入る前にジャンプ攻撃を当て、敵の攻撃を封じていこう。


→直線攻撃型のフィニッシュブローをすぐに出せる武器があれば、攻撃にも防御にも重宝する。

外伝シナリオ

レオナールの飢

その高潔さゆえに、多くの場所において苦悩を強いられるレオナール。戦場もまた、その例外ではない。

Story

封印の森

第1節

「視えます。森が……燃えている」

失った視力の代わりに得た力によって、レオナールは新たな帝国軍の動きを察知していた。襲われているのは、何人をも寄せ付けぬはずの「封印されし森」。フェアリーたちが守る地である。

カイムは[illegible]に行動を起こした。森や封印を守るためではない。1人でも多くの帝国兵に死を与えるために。[illegible]

第2節

[illegible]

レオナールの[illegible]

第3節

カイムは[illegible]地を破壊。周囲には[illegible]の帝国兵の屍が[illegible]。そんな中、レオナールはまだ[illegible]少年兵を見つけだす。[illegible]少年に優しく声をかけるレオナール。[illegible]

しかし、殺気をあらわにしたカイムが2人に近づいた時、少年は本性を現した。邪悪な形相を浮かべ、[illegible]彼らを嘲笑する。次の瞬間、一閃したカイムの剣が、少年を[illegible]へと変えた。

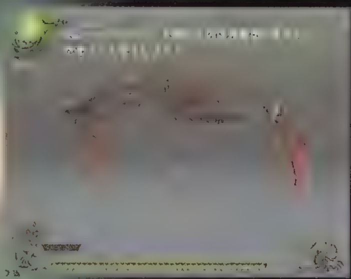
第4節

Pick Up

空中戦

『あまり良い噂は聞かぬがな』

開始3分後のドラゴンの台詞。森を守る妖精たちに対する言葉だ。レオナールの契約相手を見ていてもわかるが、彼らの性悪さはかなりのもの。果たして、普段はどれほどの悪意ある活動を行っているのだろうか。

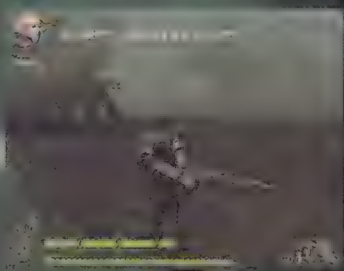


←「人間ってのは迷惑な生きモンだぜ!!」。そっくり返したくなるフェアリーの言葉だ。

地上戦

『こんな幼い子供を兵士に?』

開始2分後に発せられる、少年兵に対するレオナールのセリフ。「まだ声変わりもしていない」ということは、せいぜいが10代前半というところだろうか。だが、その邪悪な心はほかの帝国兵が持つそれと同じものであるようだ。



←「僕ら何も悪くないんだ!」。少年兵の言葉は本心だろうか?

封印の守り手

その後、封印を狙って押し寄せてきた帝国の空中部隊を相手に、カイムとドラゴンは再び空での戦いを繰り広げる。空中兵器と怪物たちを次々に炎の塊にし、地に落としていくドラゴン。空から敵の影が消えるまで多くの時間はいらなかった。

そうして空の敵が片づくと、カイムは再び森へと降り、ドラゴンを残して森の奥へと向かった。そこには妖精たちが守る封印があるという。森の中、至る所に姿を見せる帝国兵たちを斬り捨てながら彼はひた走り、やがて森の最深部へとたどり着く。と、そこに突如として現れたのは……。

「いえ、特に名乗るほどの者では……。ただ私は臭くて野蛮なあんた達にこれ以上この森にいてほしくないだけでして。へっへっへっへ」

それは妖精の長、妖精王であった。彼の投げつけてくる挑発的な言葉に、ドラゴンがいらだちを募らせる中、妖精王は、さらに一同を驚かせる。

「それはそうと砂漠は熱いですねえ……死体の腐りも早いでしょうなあ……おっと、こりゃ口が滑った。いや、言えませんよ。神官長一行が間抜けヅラ並べてあっさり襲われた、なんてねえ」

それは、フリアエたちの危機を告げる言葉だった。

第5節

第6節

第7節

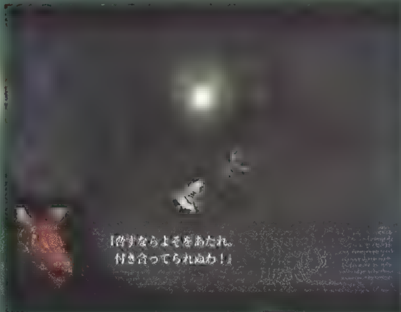
イベント

妖精王、現る

この「レオナールの章」にだけ登場し、強烈な存在感を発揮したキャラクター「妖精王」。その口から次々に吐き出される言葉は、悪名高い妖精たちの長として面目躍如といったところか？ だが、「燃えた木は元に戻らないんですよねえ？ 人間ひとり死んだってロクな肥料にならんが、木は森を作る骨組みでしてね、はい」――この台詞だけは、森に生きる者としての主張がストレートに込められた、非常に重みのある言葉である。口が悪い彼等も、自然に対する畏敬の念は強いようだ。まさに、人間に対する強烈なアンチテーゼが込められているのだろう。



→いかにも「王様」という感じの、たっぷりとした体躯をたくわえた妖精王。[illegible]



←さすがのレオナールやドラゴンも、妖精王[illegible]かった。口だけ[illegible]

竜騎士の武器庫

【[illegible]】 P.326



[illegible]

[illegible]



外伝シナリオ

アリオーシュの奇

アリオーシュが心に宿した永遠の闇は、
その愛の残滓を得て奇怪なる殺人者を生んだ……

アリオーシュの外伝シナリオは、空中戦2回、イベント2回からなる。章自体は短いものの、彼女が持つ心の闇と、その狂気を宿す原因となった惨事が判明する。

「アリオーシュの奇」の流れ

第1節 空中戦 【海蛇の苦悩】

砂漠の封印を守れなかったカイムたちは、残る封印の1つがある海の神殿へと向かう。そこには、すでに帝国の船団が迫っていた。

➡ P.233

第2節 イベント 【大好きな……】

打ち捨てられた子供たちの屍を愛でながら、歓声を上げるアリオーシュ。それを見て、彼女を非難するレオナールの前に精霊たちが現れ、彼女の過去と狂気の理由を語り出す。

第3節 空中戦 【漁火】

海上に現れた新たな帝国の船団が、神殿への攻撃を開始した。カイムは封印を守るため、神殿上空へと急ぐ。

➡ P.234

第4節 イベント 【独り遊び】

破壊された封印のもとで、後手に回ったことを悔やむカイムたち。最終封印の安否を心配したレオナールの提案により、一行は女神の待つ砂漠へと引き返すのだった。

Battle Field 「アリオーシュの奇」 マップ解説

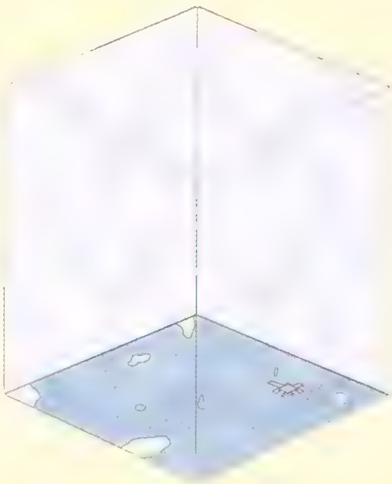
海の神殿 上空

海上に作られた 封印を守る聖なる神殿

世界の安定を守る3つの封印の1つ、「海の封印」を守るために作られた神殿が存在する海域。神殿以外でこの海にあるのは、転々と浮かぶ小島くらいで、文明的な施設は何1つ存在していないようだ。

海の神殿は、島に建てられているのではなく、海上に神殿だけがポツリと浮いているように見える。おそらくは、もともとそこにあった岩礁などを利用して作られたのだろう。石のタイルが敷かれた土台の上に、八芒星の形をした台座が据えられ、その上には何本かの柱が立ち並んでいるのが、上空からも見て取れる。また、四方には、階段や通路が直接海面へと延びていることから、この神殿を訪れる際は、船で直接乗りつけるようだ。

【使用ミッション】 第1節 ➡ P.233 第3節 ➡ P.234



空中戦

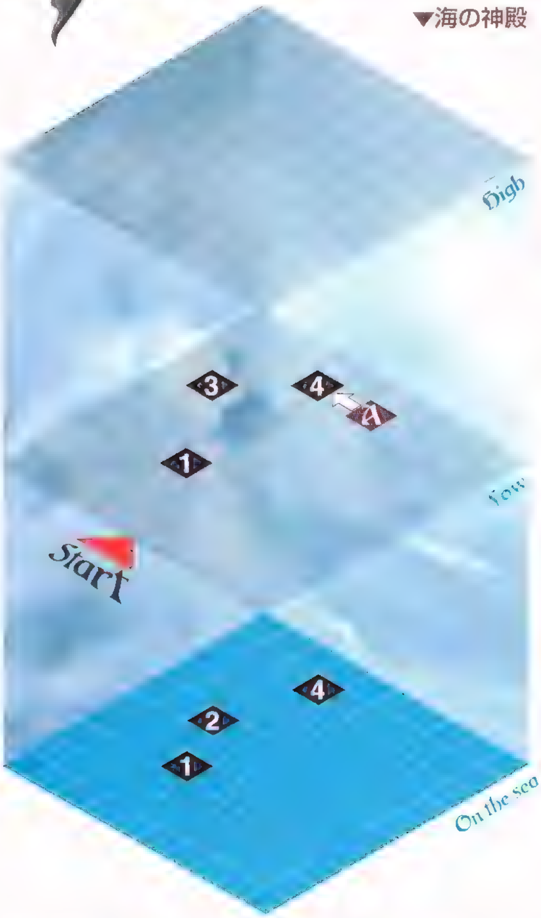
アリオーシュの章 第1節

帝国船団を蹴散らし海の神殿へ急げ!

封印破壊を阻止するため、海の神殿へと急ぐカイムたち。だが、そんな彼らを待ち受けていたのは、帝国の海上部隊だった。

敵の数 22体

神殿を侵す帝国軍。これ以上の冒涜を許すな!!



1	空中兵器(小)×4　海上兵器(小)×3
2	海上兵器(小)×4
3	空中兵器(大)×2　E・ドラゴン×3
4	海上兵器(小)×3　E・ドラゴン×3

基本戦術 海上兵器の射程外から攻撃

このミッションで最も頻繁に登場する海上兵器(小)は、1度に3〜4隻現れ、次々に砲弾を撃ってくる。ただ、砲撃の射程はそれほど長くない上、こちらが海面近くを飛んでいると、弾がすぐに海面に落ちてしまう。そのため、高度をできるだけ低く取り、こちらの攻撃がぎりぎり届くくらいの距離を保って攻撃していくといいだろう。

A 敵ドラゴンを引きつけて先に叩く

VS. 海上兵器(小)　E・ドラゴン

ここでは、海上兵器(小)とE・ドラゴンが各3体ずつ現れるが、先に相手にしたいのはE・ドラゴン。距離や高度を取って海上兵器から離れてしまえば、当面の相手をE・ドラゴンだけに絞ることができるからだ。敵ドラゴンに対する攻撃方法としては、近距離からのファイヤーボールが効果的。ロックオン攻撃も悪くはないが、敵ドラゴンはこちらに真っ直ぐ接近してくることが多いため、そこをうまく狙っていけば、かなり素早く倒すことができるのだ。複数のE・ドラゴンに追尾弾を吐かれると、その間はほぼ回避に専念しなければならなくなる。なるべく早い段階で敵の数を減らし、より対処しやすい状況を作っていくようにしたい。E・ドラゴンを片付けたら、あとは海上兵器のみ。基本戦術に則って、1隻ずつ的確に破壊していこう。

【クリア条件】

敵部隊の全滅

【出現する敵】

空中兵器(小) —— P.390
海上兵器(小) —— P.394
E・ドラゴン —— P.393
空中兵器(大) —— P.390

空中戦

アリオーシュの奇 第3節

神殿を包囲した帝国船団を撃沈しろ！

たどり着いた海の神殿は、すでに帝国船団によって包囲されていた。封印を守るため、敵を殲滅しなければならない。

敵の数 16体

Sky

神殿が帝国軍に襲撃されている。敵を一掃し、神殿に急げ！



1	海上兵器(小)×3
2	海上兵器(小)×3　海上兵器(小)×1
3	海上兵器(小)×4　海上兵器(大)×1
4	スピリット×4

【クリア条件】

敵部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

海上兵器(小)	P.394
海上兵器(大)	P.394
スピリット	P.393

基本戦術 小型船から沈めるのが基本

大小2種の海上兵器が編隊を組んで出現すると、敵の砲台の数はかなりのものとなる。遠距離から攻撃するよりも、近距離からのファイヤーボールで、素早く敵の数を減らしていく作戦をとっていったほうがいい。その際は、まず破壊しやすい小型船から優先して破壊していこう。

A 船体のサイドから大型船を素早く撃破

VS. 海上兵器(小)／海上兵器(大)

海上兵器（大）は、船上に6基もの砲台が設置されている。うかつに接近すると、1つの砲台を狙っている間に、別の砲台から次々に攻撃を受けてしまう。だが、注意してみると、6基の砲台は船体左右3基ずつに分かれていることに気づくはず。上空から海上兵器（大）に向かって下降していくと、この6基の砲台から攻撃を受けてしまうのだが、離れた位置にいったん下降、海面を船体横方向に向かっていくと手前の3基からしか攻撃を受けずにすむのだ。

3基だけなら手前から近づく間にファイヤーボールですべて倒せるはず。砲撃には追尾機能は付いていないので、スライドを使えば容易に回避できるはずだ。手前の3基を片づけたら、反転して少し距離を取り、攻撃してこない3基を倒す。要は海面ギリギリを飛んで一方向から攻撃すればいいわけだ。

外伝シナリオ アリオーシュの奇

愛の深さゆえに、狂気を宿すことになったアリオーシュ。狂った愛は、彼女をどこに導いてゆくのか……。

Story

第1節

海上の戦い

アリオー[illegible]の[illegible]の封印が[illegible]の言葉を受けたカ[illegible]官長ヴェルドレを[illegible]する。目指す先[illegible]には、封印破壊[illegible]しているはず[illegible]の、狩りの時間[illegible]

第2節

[illegible]ちは、神殿へと向[illegible]見するが、そこで[illegible]を目撃する。帝国[illegible]に海へと捨ててい[illegible]エルフの里から連[illegible]用済みと判断された子供た[illegible]だった。幼い悲鳴が響く中……、アリオーシュの瞳だけが、喜びを湛えて輝いていた。

第3節

破られた海の封印

アリオーシュの狂気を目の当たりにした一行は、精霊たちから、彼女を襲った悲劇について聞かされる。だが、感傷に浸り、立ち止[illegible]る暇はなかった。たど[illegible]神殿は、すでに帝国[illegible]て包囲されて[illegible]撃を開始す[illegible]団のすべて[illegible]

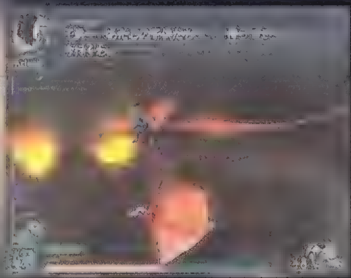
第4節

Pick Up

空中戦

「子供たちが捨てられているのか」

スタート直後のヴェルドレの台詞。第二章では、エルフの里の住人の多くが帝国軍によって連れ去られていたが、その中で、不要と判断された幼い子供たちが、海へと「大量投棄」されているのだ。果たして、ほかのエルフたちはどんな運命をたどっているのだろうか。



←「待ってて……今行くわ」。子供を助けに行ったかに思えたアリオーシュだったが……。

イベント

"最終封印"フリアエの安否は……

カイムたちの努力も虚しく、世界の封印は次々と破られていく。「最終封印」であるフリアエがまだ無事であることをドラゴンは告げるが、カイムの仕草からは、隠しきれない苛立ちが伝わってくる。



←封印を巡る混乱を、ドラゴンは、人間の「独り遊び」と言う。

外伝シナリオ

セエレの祈

[illegible]の領域をさまようセエレ。
[illegible]の祈りは、どこへと向かうものなのか

この外伝シナリオでは、セエレの妹を捜すため、険しい岩山の奥地を目指す。そこでは、ゴーレムや亜人、各種モンスターなど、人外の者との戦いが繰り広げられるのだ。

「セエレの祈」の流れ

第1節 イベント【岩の道】

妹を捜してほしいというセエレの願いを聞き入れた一行は、険しい岩山へとやってくる。仲間の協力を無邪気に喜ぶセエレ。そんな彼の前に、帝国のゴーレムが現れる。

第2節 地上戦【辺境の巨人】

一行の前に、突然、空からE・ゴーレムが降下してくる。カイムたちはセエレを守るため、剣を取って岩の巨人に挑む。

P.238

第3節 空中戦【翻弄】

地上に現れたゴーレムを退けたカイムたち。しかし、この戦いに引きよせられ、一行の上空にモンスターの軍勢が現れる。

P.240

第4節 イベント【友へ】

山岳奥地にある深い谷までやってきたカイムたち。しかし、そこでセエレのゴーレムが変調をきたす。苦しみだしたゴーレムは、契約相手であるセエレに拳を振り上げる……。

第5節 地上戦【道程】

ゴーレムは、岩を操る種族の付与魔術師によって操られていた。カイムは、谷に隠れた魔術師を探して駆けだした。

P.242

第6節 イベント【音の消えた場所】

次々と集まり、襲いかかる亜人たちの群れ。それらをすべて斬り捨てていくカイムたちだったが、隙を突かれ、グリフォンにセエレを連れ去られてしまう。

第7節 空中戦【足跡なき誘拐】

さらわれたセエレの"声"を追ってドラゴンは上空に舞い昇がる。しかし、その前には、モンスターの群が待ち受けていた。

P.244

第8節 地上戦【追いかけて】

"声"を頼りに、コロシアムの近くに降り立ったカイム。そのまわりには、敵意を持ったゴブリンたちが集まり始めていた。

P.246

第9節 イベント【新しい剣】

グリフォンにさらわれたセエレは、コロシアムの闘士たちへの景品にされていた。磔にされ、亜人に罵倒されるセエレ。その時、上空からカイムが降り立った。

第10節 地上戦【狂気のコロシアム】

セエレを救うため、カイムは闘士たちに戦いを挑む。愛用の剣は、初めて人を救うためだけに振るわれようとしていた。

P.248

第11節 イベント【感謝と怠慢】

セエレを助け出すことに成功した一行。その時、ドラゴンが封印を守るフェアリーの断末魔を感じ取る。カイムたちは、最後の封印を持つ女神を救うため、決戦の地へと向かった。

Battle Field 「セエレの祈」 マップ解説

険しき山

巨大なゴーレムが棲む岩山

険しい岩山の合間にできた谷。周囲はすべて岩に囲まれており、ここに出入りするための道は2カ所しか存在していない。また、峻険な岩山にしては開けているが、ところどころに巨大な岩が突きだしており、そのまわりにもうねった起伏がある。ほかのステージのように平地となっている場所は少ない。

なお、この山岳地帯は亜人の巣窟。しかも彼らのほとんどが帝国軍の尖兵となって働いているようだ。また、「石を操りし種族」の住処ともなっており、こちらも帝国に協力的な姿勢をとっている。彼らはゴーレムを操る術を持っており、帝国の強力な戦力となっているのだ。

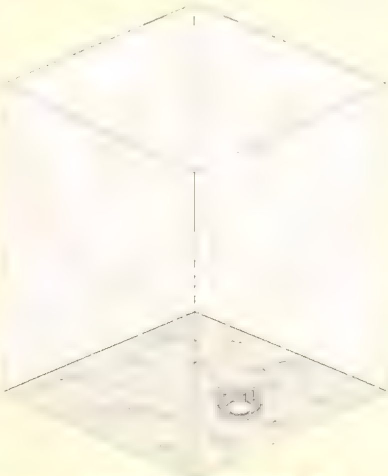
【使用ミッション】 第2節 P.238 第5節 P.242



紅き岩山　上空

モンスターがひしめく 峻険な山岳地の空

ミッドガルドの辺境に連なる山岳地帯。険しい岩山が続くこの地域は、標高が高く、頭頂部に雪化粧が施されている山も多く見られる。ここは、その険しい地形から人の出入りが少ないため、亜人や無数のモンスターが住む魔境と化し、周辺地域の住民から恐れられている。

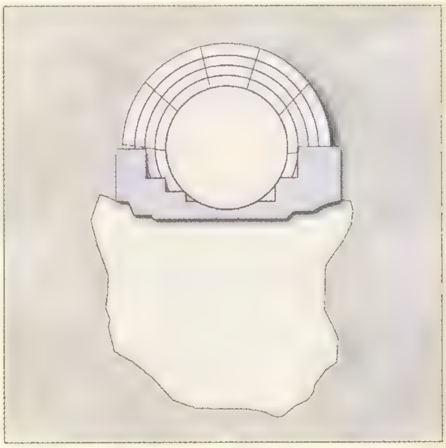


【使用ミッション】 第3節 P.240 第7節 P.244

コロシアム

亜人の戦士たちが集う 禁断の闘技場

険しい岩山の奥地には、ドーナツ状の建造物が建てられている。ここ、コロシアムは命知らずたちが集い、己の意地とプライド、そして、命を賭けて戦う闘士の聖地だ。出場選手たちはほとんどが亜人で、毎日のように闘士たちによる血の饗宴が繰り広げられている。



【使用ミッション】 第8節 P.246 第10節 P.248

地上戦

セエレの祈 第2節

マッドゴーレムからセエレを守れ!

セエレの妹を探すために訪れた秘境ですら、帝国軍は襲いかかってくる。今度の敵は、魔術師に操られたE・ゴーレムだ。

敵の数
20体

Act 1 帝国に操られているエンパイア・ゴーレムを倒せ!



【クリア条件】

ターゲットの全滅

【出現する敵】

魔獣使い	P.384
付与魔術師	P.384
E・ゴーレム	P.387

【宝箱&シャドウ】

スフィア(大)
地竜の鉤爪

出現条件 初期配置

基本戦術 E・ゴーレムを操る付与魔術師を倒せ!

ここで重要なポイントは、付与魔術師を倒せば、E・ゴーレムも一緒に消滅するということ。付与魔術師は青のローブ、魔獣使いは赤と覚えておこう。E・ゴーレムの存在は、特に敵集団に接近してからの行動にとって、非常に大きな障害となる。できるだけ早い段階で消してしまいたい。残りHPを見ながら、多少強引にでも倒してしまおう。

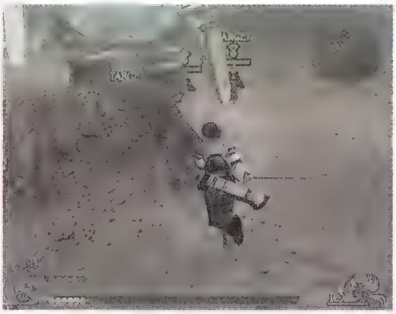


←先にE・ゴーレムを倒しても、付与魔術師が健在なら、すぐに復活してしまう。

A 緩急をつけた動きで接近する

VS. 魔獣使い/付与魔術師/E・ゴーレム

このミッションの敵は、付与魔術師とE・ゴーレムが1セットに魔獣使いが4人というのが、1つのグループになっている。こちらが攻撃するためには接近しなければならないが、グループを構成するどの敵も遠距離攻撃能力を持っているため、近づくだけでもなかなか骨が折れる。蛇行しながらのダッシュか、ガードしながらの接近の2つが考えられるが、どちらも一長一短があるので、状況に応じてそれらを組み合わせるといい。ある程度まではダッシュで素早く距離を詰め、敵の魔法弾が避けにくい距離まで来たら、ガードに切り換えるのが基本だ。その後は、スライド、走行、ガードの3つを組み合わせつつ、攻撃のチャンスをうかがっていこう。



↑遠距離から走って近づく際は、壁を利用するなどして、あらかじめダッシュ状態を作っておくと、より素早く接近できる。



↑魔獣使いが魔法陣を出したら、強力な魔法攻撃を撃ってくる合図。攻撃を受けるとガードを解かれるので、スライドなどで回避していこう。

B いったん距離をとって、付与魔術師をおびき出す

VS. 魔獣使い／付与魔術師／E・ゴーレム

基本戦術でも記したとおり、倒す順番は付与魔術師が優先。だが、いざ敵陣に突っ込んでいくと、E・ゴーレムや魔獣使いに邪魔され、倒すのは容易ではない。そこで、ある程度まで近づき、敵がこちらを認識したら、再び距離を離してみよう。すると、付与魔術師だけが単身追いかけてきて、ほかの敵から離れてくれるので、改めて接近、素早く付与魔術師を倒せばいい。ただし、いくら付与魔術師が突出してきても、魔獣使いやE・ゴーレムの攻撃は相変わらず続くので、それらにも注意を向け、余計なダメージを受けないようにしよう。



⬅魔術師たちを攻撃する時に使用する武器は、ダメージの高さと、振る時の隙の無さの2点をポイントとして選ぼう。魔法は、HP回復か、無敵状態を作るものがあればベスト

EXTRA情報 物語に登場する/亜人種・モンスターたち①

このゲームの舞台となっている世界「ミッドガルド」には、人間以外にも多くの種族や生物が存在している。特に「亜人種」と呼ばれるものは、高い知能や独自の文化を持っている。中にはエルフのように、互いに必要以上の干渉はしないと決めた上で、平和的共存の関係を保っている種族もあるが、やはり、人間に対する脅威として認識されている亜人種が多いようだ。

また、亜人種以外にも、高い知能や能力を持った生物は多く、それぞれが影響を与え合いつつも共存し、混沌とした世界を形作っている。ここでは、それら亜人種の中から、代表的なものを選んで解説してみたい。



⬅この世界の「神」が作り出したさまざまな生物たち　人間だけが、その調和を崩す存在だというが…。

オーク族　破壊的な一大勢力

豚のような顔を持った亜人種。エルフから生まれた変異体とも、神がエルフを造る過程での失敗作とも言われている。破壊に快楽を感じる残忍な性格で、集団を形成して人間やエルフを襲う。何らかの利害の一致によって人間と共闘したり、あるいは、人間に支配されて使役されることもあるようだ。

ゲーム中には、巨大なハンマーを持った「S・オーク」、コロシアムに登場する「C・オーク」、大砲を撃ってくる「オーク戦車」の3種類が登場する。



⬆どこかコミカルなオークの戦車兵「オーク戦車」。どうやって弾を撃っているのかは謎である。



⬆コロシアムの出場選手であるC・オーク「美しき死の三姉妹」。遠距離から炎を飛ばしてくるのが特徴だ。

オーガ族　強靭なオークの亜種

巨体と、それに見合ったパワーを持つオーガは、独立した種族ではなく、オークの亜種であるらしい。

ゲーム中に登場するのは、拳で殴ってくる「S・オーガ」と、2本の剣で攻撃してくる「B・オーガ」の2タイプだ。



⬆コロシアムで戦う、「賞金稼ぎのオーガ夫婦」。普段、どんな生活をしているのか気になるところだ。

空中戦 Mission Conquest

セエレの祈 第3節

帝国が作りし石の軍団を全滅させろ！

カイムたちは、セエレの妹の探索を続ける。しかし、地上での戦闘を嗅ぎつけ、空からも帝国軍は攻撃を仕掛けてきた。

敵の数 242体

またも帝国の軍勢が集まってきた。1人残らず灰にしろ！

▼紅き岩山上空



1	S・ガーゴイルキューブ×96 C・ガーゴイルキューブ×16　ガーゴイル×1
2	ガーゴイルキューブ×32　ガーゴイル×2
3	S・ガーゴイルキューブ×27　ガーゴイルキューブ×32 C・ガーゴイルキューブ×32　ガーゴイル×4

基本戦術 大魔法を効率よく使う

このミッションに登場する敵は、すべてガーゴイル系モンスターとなっている。しかも、数にものをいわせるガーゴイルキューブ系が3タイプすべて出現するため、とにかく、数を潰すような戦いが、ミッションを通して行われることになる。そうなると、やはり基本となるのが、ロックオン攻撃で敵を次々に撃破してMPを積極的に補充し、大魔法攻撃をできるだけ多く使っていくという戦術だろう。大魔法攻撃が出せるようになったら躊躇せずに使い、効率よくゲージを使っていこう。

また、ガーゴイルキューブとC・ガーゴイルキューブは、リーダーであるガーゴイルを破壊することで、攻撃パターンを減らしたり、あるいは自爆させたりすることができるため、これもうまく利用していきたい。ただし、無理にガーゴイルを倒そうとして、必要以上のダメージを受けては意味がないので、状況に応じて狙っていこう。



⬅ガーゴイルキューブとC・ガーゴイルキューブは、こちらが接近すると、上から落下してくる。

【クリア条件】

ガーゴイル部隊の全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

S・ガーゴイルキューブ — P.391
ガーゴイルキューブ — P.391
C・ガーゴイルキューブ — P.391
ガーゴイル — P.391

A 大魔法を使う前に大型ガーゴイルを撃破

VS. S・ガーゴイルキューブ／C・ガーゴイルキューブ／ガーゴイル

ミッションが開始されると、目の前にS・ガーゴイルキューブが4列になって伸びているが、それを攻撃する前に、列の中央付近に配置されているガーゴイルを先に破壊してしまおう。これで、ガーゴイルと同じ場所に配置されているC・ガーゴイルキューブを自爆させることができるからだ。大魔法攻撃を使った時、C・ガーゴイルキューブがいなければ、その分効率よくS・ガーゴイルキューブを倒していくことができるのだ。

また、その後でS・ガーゴイルキューブをロックオン攻撃する際は、長く伸びている列を横から見るような形で攻撃していくといい。レッドドラゴンの首を左右に振りながらロックオンするだけで、無駄にロックを重複させることなく、より多く破壊していくことができる。また、敵が撃ってくる直角レーザーは、スライドでいちいち避けるよりも、できるだけ敵との距離をとりつつ、旋回などを行って常に動き続け、攻撃と同時に回避していこう。



⬅ガーゴイルの周囲にはC・ガーゴイルキューブがいるが、ここは、ある程度強引にガーゴイルを狙ってもいい。



⬅S・ガーゴイルキューブの数が残り少ない場合は、MPが溜まっていても、大魔法攻撃を使うのを少し先に延ばそう。

B 無理にリーダーを狙うのは禁物

VS. S・ガーゴイルキューブ／ガーゴイルキューブ／C・ガーゴイルキューブ／ガーゴイル

このポイントには、3種類すべてのガーゴイルキューブと、4体のガーゴイルが出現する。基本としては、ガーゴイルキューブのリーダーになっているガーゴイルを先に倒し、敵の数を減らしたいところだが、リーダーになっているガーゴイルは4体のうち2体だけ。しかも、その2体はガーゴイルキューブたちに守られていて、なかなかそこから移動しない。むやみに突っ込んでいくと敵の総攻撃を受けてしまう。

そこで、まずは、積極的にこちらを追跡してくる通常タイプのガーゴイル2体を、敵集団から引き離して倒してしまおう。そして、その後も無理にリーダーガーゴイルを倒しに行かず、ガーゴイルキューブたちを遠くからロックオン攻撃で破壊し、MPを溜めるのだ。この時は、ヒットアンドアウェイを繰り返し、C・ガーゴイルキューブを接近させないようにするのがコツだ。そして、大魔法攻撃が撃てるようになったらすかさず使い、敵の数を一気に減らす。この時点で、ガーゴイルがまだ残っているなら、今度は積極的に破壊を狙っていこう。



➡ガーゴイルの倒し方は基本に忠実に。攻撃して光球を消すか、誘導弾を飛ばした後の無防備な状態を狙っていけばいい。



⬅ガーゴイルキューブの突進に対しては、向かってきたところを迎撃し、1体破壊したらすぐに回避行動を行ってほかの個体と距離を離そう。

地上戦

セエレの祈 第5節

ゴーレムを操る帝国の魔術師を倒せ！

セエレを襲ったゴーレムは魔術師に操られていた。カイムはゴーレムを正気に戻すため、魔術師の探索を開始する。

敵の数 275体

Act 1 魔獣使いを蹴散らし魔術師を誘い出せ！



【クリア条件】

ターゲット（魔獣使い）の撃破

【出現する敵】

魔獣使い	P.384
C・ゴブリン	P.385

【宝箱&シャドウ】

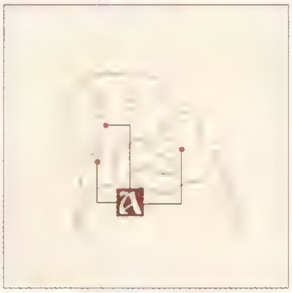
- スフィア（大）
- 知識の杖

出現条件　6分以内にゴブリンを全滅

基本戦術　攻撃力の高い武器を装備しよう

敵の配置は、ターゲットの魔獣使いをC・ゴブリン数部隊が囲んでいるという状態になっている。遠距離攻撃がイヤな魔獣使いを先に倒したいところだが、まわりを固めるC・ゴブリンの数が多く、魔法をダッシュでかわすのは難しい。また、うまく突破できても、魔獣使いを瞬時に倒せないと寄ってきたC・ゴブリンに背後を突かれることになる。ある程度、先にC・ゴブリンを片付けておいた方がいいだろう。C・ゴブリンは動きが素早く、後方からは魔獣使いの攻撃もあるので、高威力の武器で効率よく倒してしまいたい。

Act 2 セエレのゴーレムを惑わす魔術師を1人残らず倒せ！



【クリア条件】

ターゲットの全滅

【出現する敵】

付与魔術師	P.384
E・ゴーレム	P.387

【宝箱&シャドウ】

なし

基本戦術　残っているゴブリンはドラゴンに乗って回避

付与魔術師とE・ゴーレムのセットが新たに3ヵ所に配置されるので、ターゲットである付与魔術師をピンポイントで狙っていく。フィールドにC・ゴブリンが多数残っている場合が多いだろうが、幸い、付与魔術師たちの近くにC・ゴブリンは配置されていない。ターゲットとの戦いで邪魔になることは少ないので、改めて倒す必要はないだろう。移動時に発生する戦闘については、ドラゴンを活用して回避しよう。この時点では、ターゲットを除くと空に攻撃できる敵はいないので、ドラゴンに乗って頭上を飛び越えるのは非常に簡単だ。ただし、付与魔術師&E・ゴーレムからの攻撃は激しいので、ターゲットにあまり近づき過ぎない場所で降りておくようにしよう。

A 邪魔なC・ゴブリンはダッシュ突きで一掃しよう

VS. C・ゴブリン／魔獣使い

魔獣使いの周囲を固めるC・ゴブリンたちは、1部隊を構成する数が多い。不用意に集団の中へ突入すると、すべての攻撃を捌くのが難しくなるので、初めにダッシュ突きで敵を転ばせてから攻撃していくようにしよう。C・ゴブリン自体の耐久力は低いので、攻撃力が16以上ある武器なら、このダッシュ突きだけで楽に一掃することも可能だ。ダッシュ突きで勝負がつかない場合は、斬り倒すことになるが、この場合に気を付けたいのがC・ゴブリンの攻撃範囲だ。体が小さい割に意外と広く、同時に攻撃してもこちらが負けてしまうことも多いのだ。なるべく攻撃範囲の広い武器を装備し、戦うようにしよう。もちろん、ある程度振りが速くないとC・ゴブリンの攻撃に対処することが難しくなり、魔獣使いの遠距離攻撃についてもかわしづらいので注意が必要だ。

C・ゴブリンの数を減らすことができたら魔獣使いにとりかかる。各魔獣使いは離れて配置されているので、連係される心配はほとんどない。遠距離攻撃をかわしつつ接近し、反撃の暇を与えず一気に倒してしまおう。



←斬り合うのが煩わしいなら、一撃離脱でダッシュ突きを繰り返していけば、安全に一掃することができる。



→魔獣使いが視界内にいない時でも、遠距離攻撃に備え、細かく立ち位置を変えるように心がけよう。

A ダッシュで近づき、魔術師のみを狙っていこう

VS. 付与魔術師／E・ゴーレム

ターゲットである付与魔術師に接近すると、そのすぐ近くの地中からE・ゴーレムが出現する。E・ゴーレムは、ドラゴンの攻撃でしかダメージを与えることができないが、付与魔術師の対空攻撃が非常に激しく、戦いづらい。なにより、ターゲットは付与魔術師のみであり、これを倒すとE・ゴーレムも一緒に消滅してしまうので無理せず付与魔術師のみを狙って戦ったほうがいいだろう。

付与魔術師による魔法の遠距離攻撃はスライドでかわすのが確実だが、接近に時間をかけているとE・ゴーレムからも遠距離攻撃が飛んでくるので、危険が増すばかりだ。ある程度の距離があれば、蛇行してかわすのもそれほど難しいことではないし、スライドを使うとダッシュ状態が解除されてしまうというデメリットもある。なるべくスライドは使わず、射線をずらすことでかわしていこう。ダッシュ状態を維持できれば、敵の攻撃を1、2撃かわす間に攻撃できる間合いまで接近することができるだろう。E・ゴーレムの攻撃も頻度が少ないのでそれほど心配する必要はない。付与魔術師に攻撃を集中させ、反撃の隙を与えないようにだけ注意しよう。



←E・ゴーレムの弱点は頭部。ドラゴンのファイヤーボールで倒せるが、付与魔術師がすぐに復活させてしまう



→接近戦時に付与魔術師が攻撃してきた時は、焦らずガードして、確実にダメージを防いでいこう。

空中戦

セエレの待つコロシアムへと急げ!

セエレの祈 第7節

“声”を頼りに連れ去られたセエレの行方を捜す一行。だが、その行く手を阻むように、上空を徘徊する魔物の群が出現した。

敵の数 144体

眼前の怪物どもを蹴散らしセエレの声のもとに急げ

▼紅き岩山上空



1	こうもり×16
2	こうもり×32　毒性ビホルダー×4
3	こうもり×48
4	こうもり×32　毒性ビホルダー×4　ビホルダー×4
5	スペクター×4

基本戦術 こうもりは接近する前に撃破

このミッションで戦う敵の大部分を占めるのはこうもりだ。ガーゴイルキューブと並び、単体では最弱の部類に入るこのモンスターは、やはりここでも大集団で登場する。

ロックオン攻撃一発で倒せるこうもりは、接近する前の停止している状態がもっとも効率よく倒せる。敵を視認したら、射程内に入ると同時に、多重ロックオンからの攻撃でどんどん落としていってしまおう。接近する前に一掃できれば、例えビホルダーなどが一緒に出現していても、連携されることもなく、また、強敵への攻撃を分散させられてしまうこともない。

こうもりは耐久力が低く、常に大集団で現れるので、MPを溜めるのに絶好の相手だ。このミッションでは、新たな敵が出現するごとに大量のこうもりが現れるので、ビホルダーのような難敵に備え、MPを稼いでおこう。



←なるべくならこうもりは、接近してこちらの周囲を飛び回る前に倒してしまいたい。

【クリア条件】

モンスター全滅後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

こうもり	P.391	スペクター	P.393
ビホルダー	P.392		
毒性ビホルダー	P.392		

A 毒性ビホルダーの攻撃はスライド&ダッシュで回避

VS. こうもり／毒性ビホルダー

毒性ビホルダーの攻撃は追尾タイプで、比較的射程が長い。また、自爆と同時に発射される攻撃は弾数が多く、通常の攻撃よりもさらに射程が長いのだ。そのため、一度スライドでかわしても消えず、背後から再び戻ってくることもあるため、一度のスライドでは完全にかわしきることが難しい。これらの攻撃をかわす時は、スライドの後ダッシュを行うと、背後からの攻撃を振り切ることができる。また、急旋回でもかわせる可能性が高いが、この場合は、敵の位置を見失ってしまったり、カーソルが敵からずれてしまったりと難点も多い。回避後に攻撃を考えている場合には、あまり向かない方法だ。敵に多重ロックをかけているのでなければ、スライドとダッシュを主体に回避を行っていこう。



⬆こうもり越しに放たれる毒性ビホルダーの攻撃は、非常にかわしづらい。敵同士の位置関係にも注意して行動していこう。

B こうもりは無視、2種類のビホルダーに攻撃を集中する

VS. こうもり／ビホルダー／毒性ビホルダー

ビホルダー系の攻撃は追尾タイプなのでかわしづらく、いつまでも倒さずにおくと、何度も攻撃を受ける可能性がある。ビホルダーや毒性ビホルダーが攻撃を出してくる距離まで近づいたら、こうもりを全滅させていない場合でも目標を変更し、優先的に倒していきたい。

なお、ビホルダー系を攻撃する場合は、耐久力の低い毒性ビホルダーから倒していくと、敵の数を早く減らしていける。自爆した場合は回避に専念し、完全にかわしてから、再び攻勢に移ろう。またMPが溜まっている場合は、ここで大魔法攻撃を使うといい。数が多いので全滅はできないかもしれないが、それでもその大部分を倒せるはず。ここでダメージを抑えておけば、後の戦いがずっと楽になるのだ。



⬆毒性ビホルダーを攻撃するときは、死亡時に追尾弾を出さない、緑色の状態を狙っていきたい。赤い状態を狙う場合は、なるべく離れて攻撃しよう。

C 多重ロックをかけてチャンスを待つ

VS. スペクター

ミッションのラストに出てくるのは、スペクターが4体。スペクターは、持っている鎌が手から離れた時にしかダメージを受けないという特徴を持っているので、鎌を投げるタイミングを待って攻撃しなくてはならない。

しかし、鎌を投げてから攻撃していては、一度に与えられるダメージが少ない。ほかの3体の攻撃をかわしつつ、あらかじめ1体に多重ロックオンをしてタイミングを待とう。ここは、1体に攻撃を集中させていった方が確実なのだ。

また、ある程度HPに余裕があるなら、ダメージ覚悟で攻撃のみに集中するのも1つの手だろう。多重ロックオン攻撃に加えてファイヤーボールを撃ち込めれば、かなりのダメージを与えることができるはずだ。



⬆持っている鎌を振り回し始めたら、鎌を投げる合図。投げる瞬間を狙い、前もって最大までかけておいたロックオン攻撃で、大ダメージを与えていこう。

地上戦

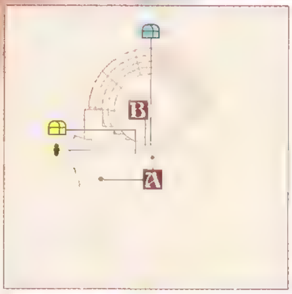
セエレの祈 第8節

連れ去られたセエレを救い出せ！

セエレを探してたどり着いたのは、亜人たちのコロシアムだった。門番を倒し、セエレを見つけなければならない。

敵の数
88体

Act 1 門番から鍵を奪いセエレのもとに向かえ！



【クリア条件】

鍵を入手した後、ターゲットポイントに到達

【出現する敵】

ゴブリン	P.385
ゴブリンリーダー	P.385
トロル	P.386
ワーカー(石弓)	P.383

【宝箱&シャドウ】

- スフィア(大)
- 双子の牙
- キング系

出現条件

- (宝箱)ゴブリンとゴブリンリーダーをすべて倒す
- (シャドウ)スタートから20分後に配置され、出現地点に近づくと出現する。

基本戦術 トロルを倒せば鍵が出現

このミッションをクリアするために必要な鍵は、コロシアムのゲート付近にいる2体のトロルを倒すことによって出現する。つまり、クリアするだけなら、ほかのゴブリンなどは倒す必要がないのだ。ただし、動きが素早い上に数も多いゴブリンを完全によけて進むのは難しい。邪魔な集団はしっかり倒したほうが安心だ。



↑ここでは、ドラゴンに乗ることができない。自力で進もう。

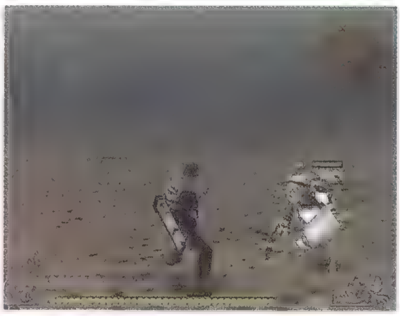
A まず、2人のワーカーを片付ける

VS. ゴブリン／ワーカー(石弓)／ゴブリンリーダー

ミッションが開始されたら、ゴブリンを倒しつつトロルのいるゲート付近まで真っ直ぐ進んでいきたいところだが、このフィールド内には2基の石弓が設置されている。そのため、直進コースを取ってゴブリンと戦闘していると、その石弓からの攻撃を受けてしまうのだ。開始直後は、まず西へと進んで北西部にいるワーカーを倒し、その後、ゲート前を通って北東部のワーカーを倒してしまおう。ただ、その時に注意しなければいけないのは、北東の石弓付近に留まっているとトロルが近寄ってきてしまうこと。その場から速やかに離れるようにしよう。



↑ゲート付近にいるゴブリンを残しておくと、その後のトロル戦を邪魔される可能性がある。一掃してしまおう。



↑ゴブリン部隊の隊長であるゴブリンリーダーは、集団から少し離れた所に単体で配置されている。こっちから先に倒してしまおう。

B 壁を使って、2体のトロルを引き離す

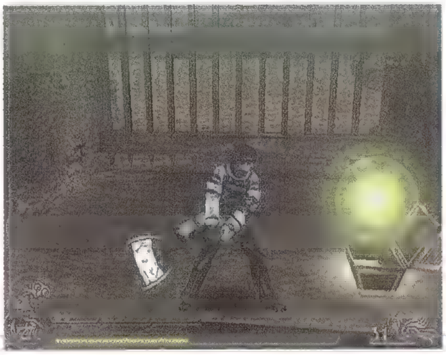
VS. トロル

2体のトロルと戦う際は、周囲の地形を利用するといい。1体ずつと戦いたい場合、ゲート前にある壁を使う。ゲート前への入口の部分でトロルが出てくるのを待ち、1体目が入口の外に出たところで、壁に沿うように横へ移動すれば、1体だけを壁の外へ連れ出すことができるのだ。あとは、出てきた1体を、再び入口の方へ戻さないようにして戦っていく。1対1ならば、相手がトロルでもそれほど苦戦はしないはず。フィニッシュブローを多用するなどして、反撃を許さずに戦っていこう。

2体を同時に相手にする場合は、ゲートのある細い通路にトロルを引き込み、敵をはじき飛ばせる武器で戦おう。狭い通路の中なら、敵との距離が離れないので、2体とも攻撃し続けることができる。



←ある程度レベルを上げた高威力の武器が用意できていれば、トロルとの戦いはずっと楽なものになるはずだ。



←ゲートのある通路の中には、回復スノイアの入った宝箱が置かれている。ピンチになったらすかさず取りに行こう。

EXTRA情報 物語に登場する/亜人種・モンスターたち②

ミッドガルドでは、人間とモンスターは平和な関係を築いていたようだ。これは、人間とモンスターでは生活圏も異なり、利害の対立というものがほとんど無かったためだと思われる。むしろ、始末が悪いのは人間の方で、モンスターを操り他人を攻撃したり、自分の力を誇示するための道具として多くのモンスターを惨殺した。これが原因となり、時おりモンスターと人間との間で無用の争いが発生することもあるようだ。

ゴブリン族

山に住む好戦的な種族

ゴブリンは小柄ながら屈強で、石工や彫金の能力に優れた種族だ。主に山岳部で暮らし、岩をくり貫いた宮殿で集団生活を行っているという。

ゲーム中では、「S・ゴブリン」と「C・ゴブリン」、「ゴブリンリーダー」の3タイプが見られる。



←コロシアムで司会進行（？）を務めていたゴブリン。コロシアムを作ったのも彼らなのかもしれない。

その他の種族

多種多様なモンスターたち

これまでに紹介した亜人種以外にも、高い知能を持った種族・モンスターは多く、もちろんドラゴンは、その最たるものとして知られている。物語に登場するフェアリーやサイクロプス、ゴーレムも、この世界に棲息している固有の種族である。



←サイクロプス。帝国が独自に繁殖させていたところを見ると、種としては希少なものなのかもしれない。

地上戦

セエレの祈 第10節

連戦を勝ち抜きセエレを救え！

亜人たちのコロシアムで優勝賞品にされていたセエレ。無事に救出するには、出場する敵をすべて倒すほかはない。

敵の数 100体

Act 1 次々と現れる凶暴な亜人どもを倒せ！



【クリア条件】

コロシアム出場選手の全滅

【出現する敵】

ゴブリン	P.385
C・ゴブリン	P.385
トロル	P.386
S・オーガ	P.386
B・オーガ	P.386
C・オーク	P.386

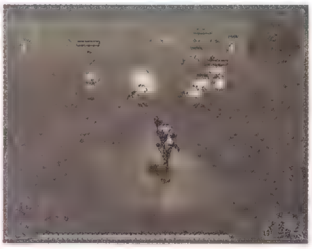
【宝箱&シャドウ】

- スフィア（大）
- 鉄塊

出現条件 最後に出現する敵集団を倒す

第1戦 振りの速い武器を装備しよう
VS. ゴブリン

最初の敵はゴブリンの軍団だ。動きの速さと数の多さが厄介なので、「涅槃の短剣」など、振りが速く、広範囲をカバーしてくれる武器を装備して挑もう。基本的に普通のゴブリンなので、通常のザコ戦の感覚で戦えば問題ない。



←フィニッシュブローを使う時は、隙を突かれないように、少し遠目から出そう。

第2戦 連続攻撃で敵に反撃を許すな
VS. B・オーガ

2戦目の相手は強敵のB・オーガ。ただし、1体だけなので、決して難しい戦いではない。コンボからのフィニッシュブローや、はじき飛ばすことのできる武器を使うなどすれば、一方的に倒すことができるだろう。



←アックスやハンマーなどを使う時は、壁を使って攻撃を当て続けよう。

第3戦 フィニッシュブローを連発
VS. S・オーガ

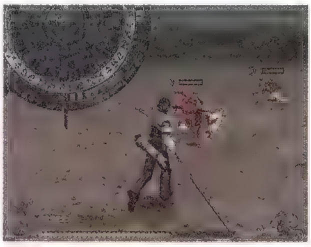
3戦目もS・オーガとの戦いだが、今度は同時に5体が出現する。ただし、相手の動きは非常に緩慢なので、ロングソードなどで周辺攻撃型のフィニッシュブローを連発していれば、攻撃されずに楽に勝つことができるはずだ。



←全員を相手にしつつ、1体に攻撃を集中させ、早めに敵の数を減らしていこう。

第4戦 オークを倒すのが最優先
VS. C・ゴブリン／C・オーク

C・オーク三姉妹は、遠距離攻撃をしてくる嫌な相手。まずは、威力のある武器を使って、こちらから先に倒してしまおう。耐久力はそれほど高くないので、ハンマーなどでほかの敵から遠ざけつつ、1体1体確実に仕留めよう。



←相手がC・ゴブリンだけになったら、振りの速い武器に持ち換えることを忘れずに。

第5戦 素早くゴブリンを一掃しよう
VS. トロル／ゴブリン

ゴブリンの集団と2体のトロルからなるチームとの対戦。ここではまず、耐久力の低いゴブリンから先に倒し、その後でトロルの相手をしたいところ。敵集団から少し離れて待っていれば、足の速いゴブリンが先に近づいてくるので、魔法も織り交ぜつつ、できるだけ素早く全滅させていこう。

トロル2体だけになったら、敵をはじき飛ばせる武器を使って1体を壁際まで運んで引き離し、倒す。最後のトロルもやはり壁際で片づけてしまおう。



←この対戦が始まった時点でMPが十分にあれば、最初から魔法を撃ち込んでいこう。

第6戦 後半戦への準備をしよう
VS. C・ゴブリン

C・ゴブリンが3体だけという、中休み的な対戦。相手は動きの素早いゴブリンではあるが、数が少ないため、それほど武器を選ぶ必要もない。カイムのHPが残り少ないようなら、このタイミングで宝箱に入ったスフィアを取っておくといいだろう。



↑次の戦いに向け、必要と思われる武器のMPを溜めるのも手だ。

第7戦 S・オーガから先に倒す
VS. S・オーガ／B・オーガ

白黒2タイプのオーガのコンビ。相手をはじき飛ばすことのできる武器で、2体の距離を引き離しつつ、1体を集中的に攻撃していくというのが基本となる。その際は、どちらかといえば倒しやすいS・オーガの方を先に狙っていこう。



↑敵の攻撃頻度は低くない。隙の大き過ぎる武器は使わないように。

第8戦 敵の数を慎重に減らす
VS. ゴブリン／C・ゴブリン

2色のゴブリンからなる集団との対戦。とにかく敵の数が多いので、囲まれないようにして戦っていきたい。C・ゴブリンの反射に注意しつつ、魔法で通常のゴブリンを掃討したり、直線型のフィニッシュブローで遠い間合いから攻撃するなど、普通に対処できる数になるまでは、安全策を講じていくといい。



↑開始後、すぐに敵から離れれば、一度に全員の相手をしなくてすむ。

第9戦 1対1に持ち込んで倒す
VS. ゴブリン／トロル

相手はゴブリンとトロルが1体ずつ。先にゴブリンを倒したいところだが、トロルが側にいると意外と手こずる。2体からある程度距離を取るとトロルだけが追ってくるため、それを利用しよう。2体を引き離し、各個撃破するのだ。



↑トロルは、フィニッシュブローなどではじき飛ばし、反撃を封じよう。

第10戦 敵の配置を見極めよう
VS. ゴブリン／トロル／B・オーガ

ここではかなり多くの敵が同時に出現するが、コロシアム内の各所に点在しているため、うまく動いていけば1体ずつを相手にしていくことも可能だ。戦闘が開始されたら、レーダーを見ながらいったん安全な場所まで退き、それから相手を選んで敵に接近、ほかの敵と合流させないように攻撃していこう。もし、相手がほかの敵のいるほうへ逃げた場合でも、無理に追ったりせず、別の敵に目標を切り換えたい。あくまで各個撃破を狙っていったほうがいいだろう。



←フィールドが広いため、ダッシュ突きを狙いやすい。ゴブリンの一掃などに便利だ。

外伝シナリオ セエレの祈

与えられなかった愛を与えるため、分かち合えなかった苦しみを引き受けるため、セエレは運命をさまよう。

Story

第1節 / 第2節 / 第3節 / 第4節 / 第5節 / 第6節

妹を捜して

フリアエを捜すため、帝都への道を急ぐカイムに、セエレが縋った。
「お願い、僕の妹をさがして！」

妹が消えたという谷を示し、懇願するセエレ。ゴーレムも説得に加わり、谷に「天使の教会」の手がかりがあるかもしれないと言い出す。

わずかな逡巡の後、カイムは険しき谷への道をたどり始めた。情にほだされたのか、それとも帝国軍を討つためか。それを伺い知ることはできないが……。

その一方、帝国は彼等の行く先に、ゴーレムやガーゴイルなど強力なモンスターを次々に送り出してくる。しかし、カイムとドラゴンは、その敵をことごとく退けていった。

秘境の敵

谷への道を進む途中、突如としてゴーレムに異変が生じた。付与魔術師の呪文が、彼を狂わせたのだ。そんなゴーレムに対し、セエレは自ら近付いていく。
「ゴーレム！　僕を殴れ!!」

巨大な岩の腕がセエレを弾き飛ばしたその瞬間……ゴーレムは正気を取り戻していた。契約者が傷ついたことで、彼自身にもダメージが加わり、そのショックで我に返ったのだ。

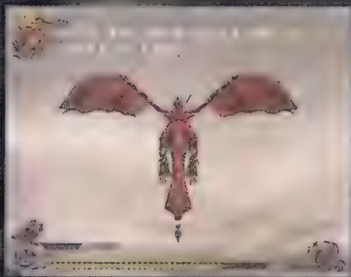
一行は、セエレの行為に戸惑いを見せながらも先へと進む。そして、遂にセエレの妹がいるという谷にたどり着いたのだが……。

Pick Up

空中戦

「マナの分まで苦しま[illegible]」

開始から1分15秒が経過すると、セエレが言う。いつも妹ばかりが母親に殴られ、自分は殴られなかったから、今度は自分が苦しむ番だというのだ。幼いながらも、どこか歪んだ想いを胸に抱いているらしいセエレの、その心の一端を垣間見ることのできる台詞である。



←ドラゴンはセエレの歪みを見抜く。「おぬしが胸に抱く苦しみは"偽善"とも呼ばれるのだ」

イベント

ゴーレムに異[illegible]

この場面では、付与魔術師によってセエレのゴーレムが操られてしまうという、ショッキングな出来事が描かれた。付与魔術師やその仲間については、ドラゴンが「石を操る種族」などとも言っていたことを考えると、どうやら人間ではなく、何らかの亜人種であるようだ。



←「隠れるのがうまい」のも付与魔術師の特徴だという。この時も最後まで姿を現さなかった。

魔の闘技場

第7節

突如飛来したグリフォンによって連れ去られたセエレ。カイムたちの必死の追跡が行われていた。

襲いかかってくる怪物どもを蹴散らし、グリフォンの行方を追ったカイムたちがやがてたどり着いたのは、巨大な闘技場——コロシアムだった。一体、誰が何のために作ったものなのか。秘境ともいえるこの地には、あまりにも不釣り合いな巨大な建造物である。訝りながらも、門を守るゴブリンやトロルをなぎ倒し、中へと入っていくカイム。

第8節

と、そこで彼が見たのは異様な光景だった。ゴブリン、オーク、トロル……観客席を埋めていたのは、すべて亜人だったのだ。しかも、闘技場中央ではセエレがはりつけにされ、優勝賞品になっているという。

第9節

「お前の力なら難なく倒せる相手だろう。救うための剣を覚えるがよい」

そんなドラゴンの言葉に押されるようにして剣をとったカイムは、闘技場内へと駆け込んでいく。その前には何組もの亜人戦士たちが立ちふさがるが、ドラゴンの言ったとおり、彼等はカイムの敵ではなかった。

第10節

「どうだ？　人助けのために振るった剣の感触は」。

セエレを助け出したカイムにドラゴンは問う。果たして、この問いにカイムは何と答えたのだろうか。

第11節

地上戦

「セエレ……どうか無事でいてください」

セエレの身を案じるレオナールの台詞からは、かなり深刻な響きが伝わってくる。この頃からすでに、セエレの存在はレオナールの中で特別なものとなり始めていたのかもしれない。

それに、レオナールとセエレ。この2人は、ある意味でよく似ているといえる。それは、過去の出来事からくる負い目から、誰かに罰せられたい、あるいは、かつての過ちを埋め合わせたいと願っているという点においてだ。視力の代わりに鋭い感覚を得たレオナールには、そうしたセエレの想いも、[illegible]感じ取れていたのかもしれない。



●第2節では「ああ……セエレ、[illegible]」と、[illegible]レオナール



●第3節でも、「自分を責めてばかりいてはよくありませんよ」と、レオナールだけがセエレを慰めている

竜騎士の武器庫

【鉄塊】 P.320



[illegible]

「[illegible]」[illegible]



竜騎士物語の結末
ENDING VARIATION PART 2

ENDING D　第十二章 第10節　新たな「ちいさい勇者さま」の伝説

“おおいなる時間”を歪め、破壊する謎の「敵」。世界を作った「神」の理解すら及ばないという存在を、たった1人の「時」を持たぬ少年が封じ込める。新しい伝説が生まれ、そして、新しい世界が始まっていくのだ。

だが、あの「敵」たちの正体はなんだったのだろうか。「神」の代行者である天使の教会が、「天使を飛ばせてはならない」という言葉をしきりに唱えていたところをみると、「神」はその存在を知っており、自らの世界を破壊しようとする彼らの出現を防ごうとしていたとも考えられるが……。

必須条件
- ①仲間が3人ともいる
- ②第十章 第1節を一定時間内にクリア
- ③第十一章 第1節で、マナを発見してクリア
- ④65種類の武器をコンプリートしていない



←レオナールたちに続き、カイムとドラゴンも、「敵」たちの力の前に散っていった。



←母の胸で眠りにつくかのように、安らかな表情のセエレ。何を想っていたのだろう。

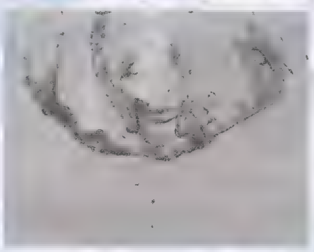
ENDING E　第十三章 第4節　見知らぬ世界で悲劇の幕は閉じる

謎の「敵」の本体とともにカイムたちは光の中へと消え、そして、見知らぬ「異世界」に出現した。突然、破滅の歌を歌い始めた「敵」をなんとか倒したカイムとドラゴンだったが、運命は、やはり彼らを生かしてはおかなかった。「異世界」にとっては、「敵」も彼らも異物でしかないのだ。だが、彼らが運命に抗いながらも戦ったことによって、1つの……あるいは2つの世界が救われたことだけは確かだろう。その物語はきっと、どこかの世界でいつまでも語り継がれていくに違いない。

必須条件
- ①仲間が3人ともいる
- ②第十章 第1節を一定時間内にクリア
- ③第十一章 第1節で、マナを発見してクリア
- ④65種類の武器をコンプリートしている



←カイムとドラゴンがやってきたのは、なんと「新宿」。ここが「神の国」なのだろうか?



←そして、なによりも衝撃的な結末。彼らの魂が安息を得たと信じたい。

Chapter 5
再臨の章
フリーミッション攻略

drag on dragoon
official guide book
complete edition

フリーミッションとは

as for free mission

クリアしたミッションステージでの新たなる戦い

カイムを、武器を、ドラゴンを鍛え上げろ

フリーミッションとは、特定のストーリーから離れ、このゲームのさまざまな要素を自由に楽しむためのモードだ。経験値やキルカウントを稼いだり、新たな武器を入手するための場としての意味も持っているので、上手に活用しよう。



←さまざまなマップを巡り、カイムやドラゴンだけでなく、プレイヤーの腕前も成長させよう。

ワールドマップ

選択できるミッションは全部で26種類

フリーミッションを選択するためのワールドマップには、全部で12のエリアが存在し、各エリアごとに1～3種類のミッションが用意されている。ミッション総数は26だ。

1 新宿

上空	P.281

高層ビルが建ち並ぶ、異世界の都市「新宿」の空。

2 封印の森

上空	P.273
帝国軍駐屯地	P.274

帝国の襲撃を受け、炎を上げる「森の封印」の所在地。

3 女神の城

上空	P.256
城周辺	P.257
城内部	P.258

帝国軍に踏みにじられた、神聖なる女神の居城。

4 紅き岩山

上空	P.276
険しき山岳	P.277
コロシアム	P.278

亜人が暮らし、モンスターがひしめく人外の秘境。

5 静かな森

上空	P.259
エルフの里	P.260
妖精の谷	P.261

帝国によって引き裂かれた、かつての永世中立地帯。



6 雪の荒野

上空	P.264
石の隠れ里	P.265

浸食地形が異彩を放つ、荒涼とした雪の大地。

7 空中要塞

上空	P.268
空中要塞内部	P.269

天空に浮かぶ要塞。「神」の力を秘めた帝国の切り札。

8 月の砂漠

上空	P.262
砂漠の神殿	P.263

「砂漠の封印」が刻まれた、静かな夜の砂漠。

9 帝国都市

上空	P.270
破壊された帝都	P.271
帝都・祭壇	P.272

災厄によって破壊された「帝国」最大の都市。

10 青き丘陵

上空	P.266
丘陵地帯	P.267

連合と帝国の合戦場となった、美しい丘陵地帯。

11 海上要塞

上空	P.279
海上要塞内部	P.280

大海に浮かぶ要塞。帝国の海を守る堅牢なる方舟。

12 海の神殿

上空	P.275

穏やかな海原に、「海の封印」を守る神殿が浮かぶ。

ページの見方

それぞれの項目の意味を把握し、勝ち抜くための手掛かりとしよう。



フリーミッションの空中戦も、本編と同様、出現する敵の全滅が、基本的な目的となる。本編との違いは、「ドラゴン選択」が行える点と、特定の条件を満たしてクリアすることで、終了後に武器が手に入る点である。

❶ エリア・フィールド名／ミッションタイプ
エリア及びフィールドの名称と、空中戦なのか地上戦なのかを表示。

❷ マップ出現条件
そのミッションがプレイできるようになるための条件。

❸ クリア条件
ミッションの目的。何をすればクリアできるのかという条件。

❹ 敵総数
ミッション中に出現する敵キャラクターの総個体数。

❺ 入手可能武器
条件を満たすことで入手できる武器。武器入手ページ（P.284）を参照。

❻ エネミーリスト
そのミッションに出現する敵の名称と、参照ページの番号。

❼ 攻略Point
ミッション中、特に重要と思われるポイントの解説。

❽ VSエネミー
「攻略Point」に強く関わってくる敵の名称。

❾ 簡易マップ
フィールドを簡略化・図案化したもの。以下のアイコンが配置される。

- 1 2 敵集団の出現順を示したもの。
- 地上に設置されている「上空用砲台」の位置を示したもの。





フリーミッションの地上戦は、基本的に本編のものと大きく変わるところはなく、本編同様の感覚でプレイできる。ただし、内容のバリエーションは豊富で、より多彩なミッションを楽しむことができるようになっている。

❶ エリア・フィールド名／ミッションタイプ
エリア及びフィールドの名称と、空中戦なのか地上戦なのかを表示。

❷ マップ出現条件
そのミッションがプレイできるようになるための条件。

❸ クリア条件
ミッションの目的。何をすればクリアできるのかという条件。

❹ 宝箱＆シャドウ
プレイ中、出現する可能性のある、武器の宝箱及びシャドウの出現条件。

❺ 敵総数
ミッション中に出現する敵キャラクターの総個体数。

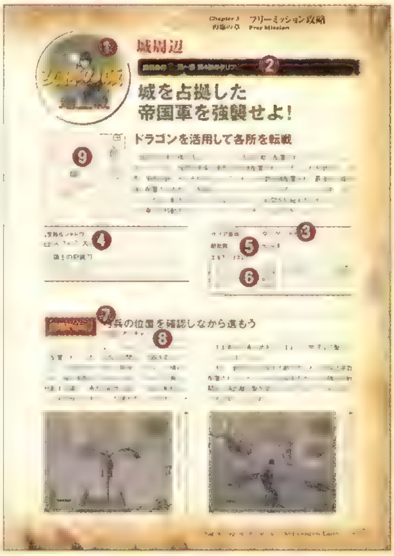
❻ エネミーリスト
そのミッションに出現する敵の名称と、参照ページの番号。

❼ 攻略Point
ミッション中、特に重要と思われるポイントの解説。

❽ VSエネミー
「攻略Point」に強く関わってくる敵の名称。

❾ 簡易マップ
フィールドを簡略化・図案化したもの。以下のアイコンが配置される。

- 回復スフィアの入った宝箱の位置。
- 条件により出現する宝箱の位置。
- シャドウの出現位置を示す。
- ⓐⓐ' 上下階で繋がっている階段。
- 弓兵や魔術師系の敵の位置を示す。



女神の城 空中戦

上空

出現条件 第一章 第6節のクリア

城上空に展開する敵空中部隊を叩き潰せ!



ロックオン攻撃で素早く撃破

フリーミッションの中でも最初にプレイできるようになる空中戦マップだけあって、出てくるのは小型空中兵器と上空用砲台のみ。空中戦に慣れるのには、ちょうどいいだろう。ロックオン、多重ロックオンで敵をしっかりと捕捉し、命中させて、近くの敵から順番に倒していこう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	69体
【入手可能武器】	死の舞踏
【エネミーリスト】	
空中兵器(小)	P.390
上空用砲台	P.390

攻略Point 先に砲台を全滅させる

VS. 上空用砲台

ここで注意すべきは、上空用砲台からの攻撃だろう。前方の空中兵器に気を取られている時、視界外の地上から攻撃を受けると、砲弾をかわしきれないことも多い。これが鬱陶しいのなら、空中兵器と戦う前に、上空用砲台をすべて壊してしまうのも手だろう。上空用砲台は、ほかの敵と違って、最初からすべて配置されているので、レーダーで位置を確認すれば、簡単に探し出すことができるはずだ。なお、上空用砲台を破壊しなくても、ミッションはクリアすることができる。



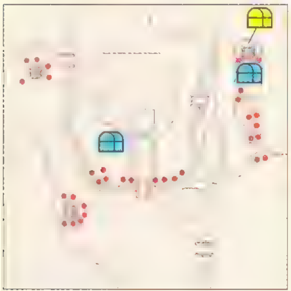
↑上空用砲台は、ロックオン攻撃だと1発で倒せない。ファイヤーボールで攻撃しよう。



城周辺

出現条件 第一章 第4節のクリア

城を占拠した帝国軍を強襲せよ!



ドラゴンを活用して各所を転戦

城周辺と南の橋の周辺、フィールド西部に敵が配置されたこのミッション。ターゲットは、城門の南東と南西に計3体配置されている。これを倒すと、北西、南西の砦にそれぞれポーンとアーチャーが数部隊配置され、最後は、城中庭に配置されるガードを倒すとミッションクリアとなる。ミッション中、フィールドを広く動き回らなくてはならないので、時間を短縮するためにもドラゴンに乗って移動するといい。ただし、アーチャーには気をつけよう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア(大)

領主の狩猟刀

北東の谷間にいる敵を全滅後、奥の砦周辺に出現する敵を全滅させると宝箱が出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	824体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378	S・ナイト	P.381
B・ポーン	P.378	アーチャー	P.382
S・ビショップ	P.379		
S・キング	P.380		

攻略Point 弓兵の位置を確認しながら進もう

VS. アーチャー

このミッションには、いたるところにアーチャーが配置されている。北西の谷間は、武器を取りに行くという目的がないのなら無視してしまって構わないが、城の南西の川沿いなどは、ドラゴンに乗って移動する場合、通る可能性が高い。弓兵の射程に入り、矢が飛んできたら、加速することでかわし、そのまま素早く通り過ぎてしまおう。無理な攻撃などはしないほうがいい。

また、砦付近に出現する敵の中にも、弓兵は多数配置されている。ともに出現するポーン部隊との戦闘中に遠距離攻撃を受けると厄介なので、見つけたら先に倒してしまおう。



←城の南側の橋を渡ったところには弓兵が多数配置されている。一気に抜けよう。



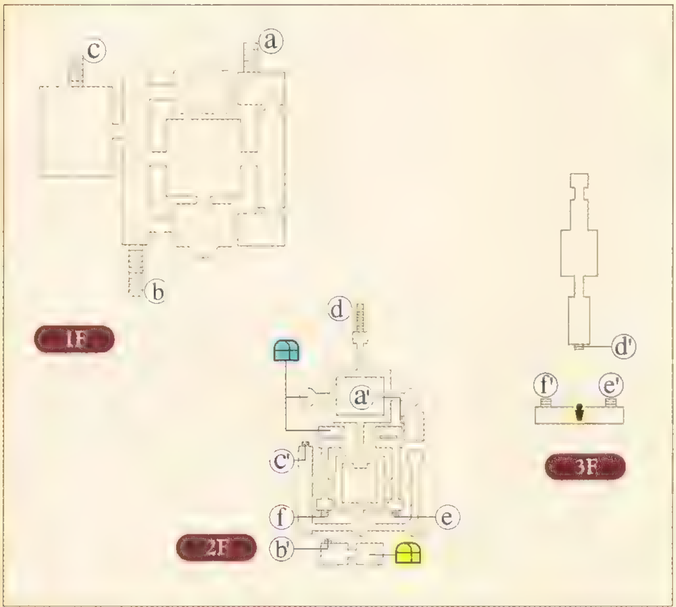
←北東の谷間にも、弓兵が密集している。ダッシュ突きを活用し、倒していこう。



城内部

出現条件　第一章 第10節のクリア

城内部の指揮官を探し出し、一掃しろ！



上階の指揮官から順に撃破しよう

　このミッションでは、城内部に点在するターゲットをすべて撃破するとクリアとなる。制限時間が30分と少々短いので、残り時間は常に注意しておこう。また、上階に敵を残しておくと、戻るのに時間がかかり、タイムオーバーになりかねない。スタート地点は3階なので、上階の敵から順に倒していくと、効率がいいだろう。

　城内には、一度下の階に降りてから別の階段を登らないとたどり着けない場所もいくつかある。左のマップで各階の繋がりを確認して、すべてのターゲットを効率よく撃破していこう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

王位簒奪者の槍
2階の南にある部屋の敵を全滅させると出現する。

ポーン系
3階南の部屋にいるターゲット以外の敵を全滅させ、出現位置に近づくと出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	293体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
S・ビショップ	P.379
ガード	P.382

攻略Point　魔法を使ってザコを一掃

VS. S・ビショップ／ガード

　ここには、ガードとビショップが配置されている。ビショップと斬り合っているときに、その背後から、ガードによるリーチの長い攻撃を行われるのは面倒なので、ここはまず、「壁」として機能しているビショップを先に倒そう。HPは少ないため、魔法を使えば簡単に一掃できるだろう。魔法が広範囲を攻撃するタイプなら、ガードも一緒に巻き込んでダメージを与えておくと、その後の戦いが楽になる。敵が密集しているこのミッションは、魔法やフィニッシュブローが絶大な効果を発揮するのだ。



←狭い通路では、前方射出型の魔法やフィニッシュブローが有効。



上空

出現条件 第二章 第2節のクリア

中立地帯を汚す 帝国の軍勢を炎で浄化しろ!



敵の集団は大魔法攻撃で一掃

敵は、空中兵器(大)→空中兵器(小)&こうもり→ガーゴイル&S・ガーゴイルキューブと出現したあと、最後に、それまで出現したすべてのタイプの敵で構成された集団が出現する。こうもりやS・ガーゴイルキューブなど、集団で現れる敵が多いので、これらには大魔法攻撃を積極的に使用していこう。



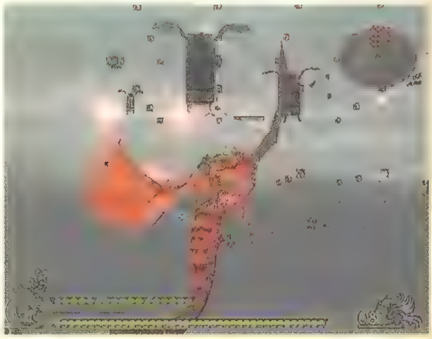
【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	141体
【入手可能武器】	首切り包丁
【エネミーリスト】	

空中兵器(小)	P.390	S・ガーゴイルキューブ	P.391
空中兵器(大)	P.390	こうもり	P.391
ガーゴイル	P.391		

攻略Point 外周の敵から順に倒す

VS. 空中兵器(小)(大)/ガーゴイル/S・ガーゴイルキューブ

さまざまな種類の敵が一度に現れるこの場面では、敵は、大型空中兵器を囲むようにして配置されている。大型空中兵器の射程距離は、ドラゴンの攻撃と同じ程度なので、まずは砲撃の届かない位置から、外周に配置された敵を攻撃していこう。また、MPが溜まっている場合は、いきなり中心に突入してから大魔法攻撃を使うことで、空中兵器やガーゴイルを一掃できる可能性がある。その場合は、少し高度を上げておいて上空から突っ込むと、敵の攻撃を減らすことができる。



↑外周の敵を攻撃しているときは、ガーゴイルの追尾弾に注意。引きつけてからスライドでかわそう。



エルフの里

出現条件　第二章 第3節のクリア

森に現れた帝国のダニどもをこの地から抹殺しろ!



橋を渡るまでは戦わなくともOK

このミッションのターゲットは、すべて橋を渡った先のマップ東側の森に配置されている。ミッションをクリアするだけなら橋の西側の敵と戦う必要はないので、敵を無視して駆け抜けてしまうといい。ただ、武器を入手するためには、北西の谷間にいる敵を全滅させなくてはならないし、キルカウントを稼ぐにも、このあたりの敵はちょうどいい。敵は大半がS・ポーンなので、倒しながら進んでいっても、ピンチになることはないだろう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア(大)

血族の紋章

北西の谷にいる敵を全滅させ、その後、中央南の川岸に配置される敵を撃破すると出現する。

ビショップ系

出現位置に近づくと出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	344体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378
B・ポーン	P.378
S・ナイト	P.381
ワーカー(石弓)	P.383

攻略Point

ジャンプ斬りでナイトの動きを止めよう

VS. S・ナイト/S・ポーン

ターゲットのナイトは森の中に配置されている。多少視界は悪いが、レーダーやマップなどを見て位置を調べ、探し出していこう。ナイトの周囲にはS・ポーンが配置されており、ナイトへの接近を邪魔されて戦いにくい。ダッシュ突きなどを使いながら、まずS・ポーンを一掃してしまおう。

ポーンを倒し終わったら、次はナイトに取りかかる。ナイトは自分から近づいてくることがないのでこちらから接近する必要がある。馬が前足を上げたら突進してくる合図なので、スライドやガード、または素早い移動でかわすか、可能ならジャンプ斬りを当てることで敵の攻撃を未然に防ごう。



←周囲にナイトがいるうちは、シャドウの出現位置に近づかないようにしよう。



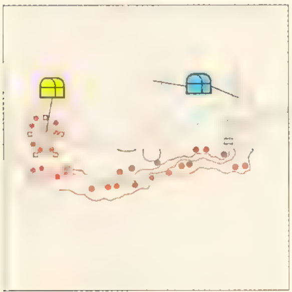
←ナイトの動きを止めるには、魔法を使うといい。消費MPの少ないものを使おう。



妖精の谷

出現条件 第二章 第十三節のクリア

谷に集まった司祭たちを叩き邪悪な儀式を止めろ！



川に沿って順に司祭を撃破しよう

ターゲットの司祭は、フィールドを東西に流れる川の両岸に多数配置されている。対岸に渡るためには、東西にある2つの橋を渡らなければならないので、まずは片側の岸に沿って司祭を倒しながら東の宮殿を目指そう。そこまでいったら、宮殿の南にある橋を渡って反対の岸へと渡り、ふたたび司祭を倒しながら西進するというルートを取るといいだろう。また、ドラゴンを使えば、すぐ対岸に渡れるが、その場合は、司祭の激しい対空攻撃に晒されることになる。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

炎風の鎚矛
宮殿の周りに配置されたS・ポーンとアーチャーを全滅させると出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	277体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378
C・ポーン	P.378
アーチャー	P.382
司祭	P.384

攻略Point

視界外からの遠距離攻撃を警戒しよう

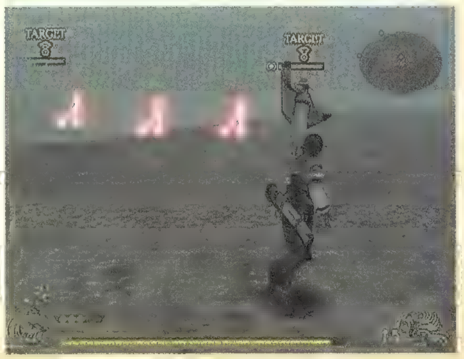
VS. C・ポーン／司祭

このミッションのターゲットは司祭だ。遠距離攻撃をかわしつつ接近し、威力の高い武器を使って素早く倒そう。たとえ近くにポーンがいる場合でも、耐久力の低い司祭の方を、先に倒してしまうほうがいいだろう。

川岸に沿って移動しながら司祭を倒していく場合、気をつけたいのが、対岸からの攻撃だ。司祭の魔法の射程距離は川幅を上回っているため、川の向こうから魔法弾がどんどん飛んでくるのだ。しかも、森には、濃い霧がかかっているため、対岸に司祭がいるかどうかは判断しにくい。川沿いで戦う場合は、対岸からの攻撃を常に警戒しておこう。



←ダッシュで司祭に接近し、そのままダッシュ突きで攻撃するといいだろう。



←魔法を当てて、司祭の遠距離攻撃を封じ、その隙に接近するのもひとつの手だ。

月の砂漠
空中戦

上空

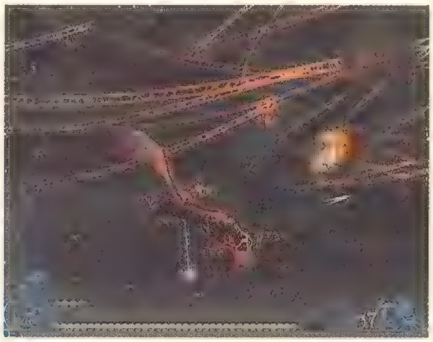
出現条件　第二章 第2節のクリア

血の臭いに導かれて現れた帝国軍を返り討ちにしろ!



惜しみなく大魔法を使おう

出てくる敵は3種類。2回に分けて出現し、前半が空中兵器(小)、S・ガーゴイルキューブ、グリフォン、後半がS・ガーゴイルキューブとグリフォンだ。メインとなるのはS・ガーゴイルキューブで、かなりの数が出てくる。そのため、MPがすぐに溜まるので、大魔法攻撃を出し惜しみせず、どんどん使っていこう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	167体
【入手可能武器】	魚人の宝杖
【エネミーリスト】	
空中兵器(小)	P.390
S・ガーゴイルキューブ	P.391
グリフォン	P.391

攻略Point

先にグリフォンを倒せ

VS. 空中兵器(小)/S・ガーゴイルキューブ/グリフォン

空中兵器やS・ガーゴイルキューブと戦っているとき、動きの速いグリフォンに死角に入られると、その攻撃を回避するのが難しい。まずは、ほかの敵の攻撃が届かないところまでグリフォンを誘導し、孤立させてしまうといいだろう。グリフォンの攻撃は、超音波や体当たりといった直線的なものだけなので、1対1の状況になれば、かわすのは難しくないはず。そうやって邪魔者を倒してから、S・ガーゴイルキューブと空中兵器に取りかかっていこう。



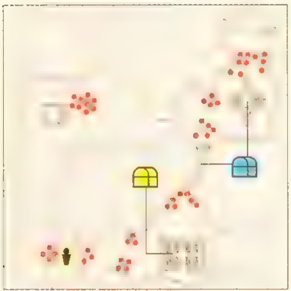
⬆死角からの攻撃を防ぐため、円になっているS・ガーゴイルキューブは、その外側から攻撃しよう。



砂漠の神殿

出現条件 第三章 第十四節のクリア

再集結した帝国兵に新たな拠点を作らせるな！



各所に配置された宝箱を活用しよう

このミッションは3箇所の拠点を回ってターゲットを倒していかなければならないが、途中に配置されている敵の数が多く、HPの消耗も激しいはず。敵の種類も、チェインを繋ぎやすいタイプばかりではないので、宝箱のスフィアをうまく活用しながら戦っていきたい。スフィアの入った宝箱は、神殿の中心部や、フィールド中央にある細い谷など、要所要所に置かれている。タイミングよく回収し、長いミッションを戦い抜こう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

破獄の針鼠
スタートから20分が経過すると出現する。

キング系
出現位置に近づくと出現する。

【クリア条件】 ターゲットの全滅

【敵総数】 822体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378	アーチャー	P.382
S・クィーン	P.378	ワーカー（石弓）	P.383
B・クィーン	P.379		
B・キング	P.381		

攻略Point クィーンを避けて北寄りで戦う
VS. B・キング／S・クィーン／B・クィーン／アーチャー

宝箱の配置を考えると、拠点を回るルートは、砂漠の神殿→牢獄→収容所という順番がいいだろう。

収容所は、ほかの2カ所に比べてターゲットの周囲に敵が多く、1体に集中しにくい。ただでさえターゲットのB・キングは強敵なので、なるべく孤立させて倒したいところだ。特に、周囲にいるアーチャーは、先に倒しておかないと遠距離からどんどん攻撃してくる。B・キングを迂回して、先に全滅させておくようにしよう。また、キングの初期位置から少し南にいくとB・クィーンが配置されている。これが近づいてこないよう、キングを少し北に誘き寄せてから戦うようにするといい。


←周囲には、手強いクィーンが多数配置されている。囲まれないように動こう。


←アーチャーさえ倒せば、ドラゴンに乗って攻撃するのもいいだろう。

雪の荒野
空中戦

上空

出現条件　第四章 第4節のクリア

輸送船団を叩き 帝都への補給路を断て！



特大兵器の前にザコから倒す

敵は4回出現するが、すべてに空中兵器（超大型）が含まれる。また、2回目は空中兵器（大）、3回目は空中兵器（小）とこうもり、4回目はガーゴイルとS・ガーゴイルキューブが、一緒に出現する。複数のタイプの敵が1カ所にいるときは、耐久力の低いものから倒し、敵の攻撃の手数を減らしていこう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	44体
【入手可能武器】	解放の剣

【エネミーリスト】

空中兵器（小）	P.390	ガーゴイル	P.391
空中兵器（大）	P.390	S・ガーゴイルキューブ	P.391
空中兵器（超大型）	P.395	こうもり	P.391

攻略Point 真っ先に砲台を潰そう

VS. 空中兵器（超大型）

空中兵器（超大型）と戦う場合は、まず砲台から破壊していこう。この砲台の撃ってくる弾は、誘導弾となっているため、船の死角に回り込んでも攻撃される。中でも、上部砲台からの攻撃は、上の方から飛んでくるため、かわすタイミングがつかみづらい。最初は、この上の3基の砲台を狙おう。

また、4回目の敵集団では、空中兵器の上の方にS・ガーゴイルキューブが配置される。これに手間取ると砲台に狙い撃ちされるので、大魔法攻撃を使って早い段階で一掃しよう。



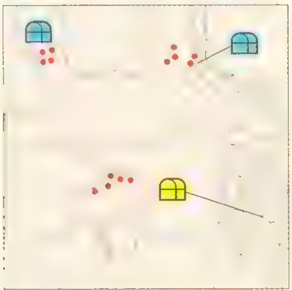
↑砲台を破壊した後は、砲門の多い側面を避けて、前か後ろに回り、ロックオン攻撃を行っていこう。



石の隠れ里

出現条件 第四章 第5節のクリア

暴走を始めた 亜人の軍団を壊滅させろ!



ゴブリンはドラゴンで一掃

このミッションに出現する敵は、亜人中心の構成になっており、アーチャーは少数しか配置されていない。ここは、ドラゴンを活用していこう。特に南部の荒野にはアーチャーがまったく配置されていないため、その周辺にいるゴブリンとS・オーガを、ファイヤーボールで効率よく掃討していくことができる。オーガは多少倒すのに時間がかかるかもしれないが、HPの低いゴブリンだけでも一掃しておくと、その後の戦いが非常に楽になるはずだ。

【宝箱&シャドウ】

スフィア(大)

処刑台の記憶

フィールド東部の浸食地形に配置されたB・オーガ10体をすべて倒すと出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	364体

【エネミーリスト】

アーチャー	P.382
ゴブリン	P.385
S・オーガ	P.386
B・オーガ	P.386

攻略Point 周りの敵を一掃してからオーガに取りかかる

VS. B・オーガ/ゴブリン

フィールド北東のターゲットは、B・オーガだ。この近くには、アーチャーが配置されているので、まずはそれを倒し、余計な邪魔が入らないようにしよう。また、南の方のゴブリンも近づいてくる可能性があるので、ドラゴンで一掃しておくと安心だ。

B・オーガの攻撃で留意すべきは、ガードの後に来るカウンター攻撃だ。非常に振りが速く、攻撃中にかわすのはかなり難しい。斧など、一撃で敵を弾き飛ばせる武器を使い、転ばせながら戦うか、コンボの早い段階でフィニッシュブローが出せる武器を使い、やはりカウンターが出る前に転ばせてしまうなどして、反撃の芽をつぶしていこう。



←B・オーガが配置されているのは、フィールドの西部と北東部のみだ。



←B・オーガはリーチが長い。ダッシュ突きを使って接近しよう。

青き丘陵
空中戦

上空

出現条件 第五章 第2節のクリア

呪われし人造兵器をすべて破壊せよ！



サイクロプスは最後に叩け

敵の出現順は、サイクロプス＆ガーゴイル＆C・ガーゴイルキューブ→サイクロプス＆S・ビホルダー→サイクロプス＆ガーゴイル＆ガーゴイルキューブとなっている。サイクロプスとガーゴイルが一緒に出てくる場合、サイクロプスの頭上を通り過ぎて背後に回るというパターンが使いづらい。先にまわりの敵から倒していこう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	92体
【入手可能武器】	護衛隊士の誉

【エネミーリスト】

ガーゴイルキューブ	P.391	サイクロプス	P.392
ガーゴイル	P.391	C・ガーゴイルキューブ	P.391
S・ビホルダー	P.392		

攻略Point 後方の敵に火力を集中
VS. サイクロプス／S・ビホルダー

サイクロプス2体が相手となるこの場面。少し前方にいる方にはS・ビホルダーがついており、攻撃時に多重ロックオンが行いにくい。ここはまず、後方のサイクロプスに火力を集中し先に倒してしまおう。一度、頭上を通り過ぎ、後方からロックオン攻撃を仕掛けていくのだ。そして片方を倒したら、今度はS・ビホルダーのついている方を攻める。攻撃の際の動作は、前のときと同じでいいが、こっちはファイヤーボールをメインに、ダメージを与えていこう。



⬆S・ビホルダーは、宿主が死ぬと一緒に消滅する。狙うのは本体のサイクロプスのみだ。



丘陵地帯

出現条件 第五章 第3節のクリア

大地を埋め尽くす帝国兵を契約者の力で薙ぎ払え！



安全を第一に考え、長丁場を乗り切ろう

このミッションの特徴は、とにかく敵の数が多いことだ。敵の配置は、南がS・ポーン、北がB・クィーン中心。総数1600体近くがフィールド中に散らばっており、ほぼすべての集団の隊長がターゲットとなっている。そのため、これらすべての敵を全滅させるつもりで戦う必要がある。それだけに、カイムやドラゴン、武器の成長の場としてもうってつけのミッションだ。確実に長期戦となるので、ドラゴンを有効に活用しつつ、計画的に戦っていこう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

聖石の杖
ターゲット以外の敵を1000体倒すと出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	1594体

【エネミーリスト】

S・ポーン ―― P.378
B・クィーン ―― P.379
アーチャー ―― P.382
ワーカー（投石機） ―― P.383

攻略Point アーチャーを排除し、ドラゴンでクィーンを倒す

VS. B・クィーン／アーチャー

マップの北側には、B・クィーンが集団で配置されている。この敵は、なかなか強力な攻撃を持っている上、体力もあるので、地上戦では嫌な相手だ。このミッションでは、なるべくダメージの蓄積を抑えていかなければならないので、そういう意味では少しばかりイヤな相手だ。

そこで、クィーンを倒すのは後に回し、北側にいるアーチャーを一掃することから始めよう。アーチャーの攻撃はクィーンとの戦いでも邪魔になるが、なによりドラゴンに乗ったときに攻撃される心配がなくなるのが大きい。排除できれば、クィーンを空から攻撃することもできるのだ。



➡投石機の弾はダメージが大きい。弓兵同様、速やかにワーカーを倒そう。



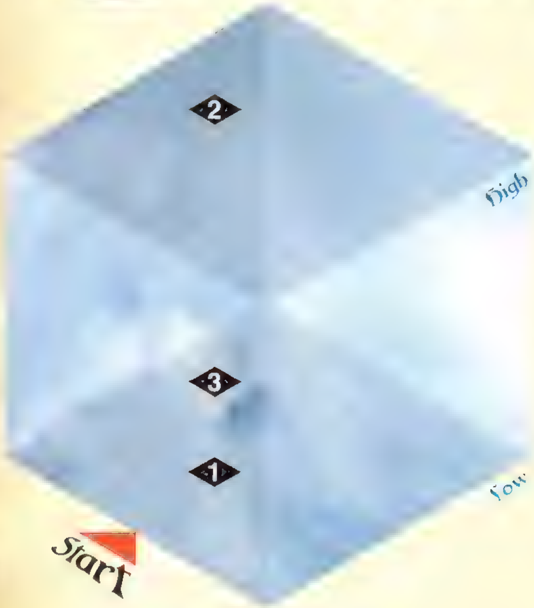
➡回復用として、フィールド南側のポーンをある程度残しておくといいだろう。



上空

出現条件　第六章 第2節のクリア

空に浮かぶ要塞を精鋭部隊の墓標に変えろ！



空中兵器でMPを溜める

敵は、空中兵器（大）＆グリフォン→ビホルダー＆毒性ビホルダー→空中兵器（大）＆グリフォン&E・ドラゴンという順で出現する。いろいろなタイプの敵がいるため、シチュエーションごとに戦い方を変えていく必要があるだろう。

ミッションを通しての基本的な戦術としては、空中兵器（大）を使ってMPを溜め、強敵に対して大魔法攻撃を使っていくことが挙げられる。最初に出現する3機の空中兵器をロックオン攻撃で破壊していくだけでも、かなりのMPを溜められるはず。空中兵器以外の敵に対しては、積極的に大魔法攻撃を使用していこう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	17体
【入手可能武器】	堕天使の槍

【エネミーリスト】

空中兵器（大）	P.390	毒性ビホルダー	P.392
グリフォン	P.391	E・ドラゴン	P.393
ビホルダー	P.392		

攻略Point

まずグリフォンからおびき寄せて倒す

VS. 空中兵器(大)／グリフォン／E・ドラゴン

ここで戦う3種類の敵のうち、戦いやすいのは空中兵器(大)。移動しないので、こちらで距離さえ取っておけば怖くはない。まずは、積極的に攻撃を行ってくるほかの敵を、1体ずつ空中兵器から引き離して倒していこう。

狙う順番は、グリフォン→E・ドラゴン。グリフォンのほうが、わずかに出現位置がこちらに近いため、近づいていくと、先に行動を始めるからだ。この時、遠くからでもファイヤーボールを撃っていけば、より早くこちらに気づかせることができるだろう。



←グリフォンの動きは非常に素早くなっている。体当たりに注意しよう。





空中要塞内部

出現条件 第六章 第4節のクリア

時間内に要塞内を一掃し、この場から脱出せよ！

ターゲットとその周辺の敵に狙いを絞る

要塞内はかなり敵が多いが、倒さなくてはならないターゲットは、各階の階段前と1階の出口にいる敵のみ。制限時間が20分と短いので、ターゲットだけを狙っていこう。また、配置されている敵の中で最も危険なのが、1階に配置されているC・キングだ。強力で素早い攻撃を行ってくる上に魔法を反射するため、囲まれると手がつけられない。時間節約のためにも、積極的に相手をするのはできるだけ控えよう。



【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

招雷の槍
ターゲット以外の敵を150体倒すと出現する。

ポーン系
スタートから15分後に配置され、出現位置に近づくと出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	194体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378
C・キング	P.380
C・シールド	P.381
E・ガード	P.382

攻略Point

シールドを足止めしてから突破する

VS. E・ガード／C・シールド

1階のターゲットであるE・ガードの近くには、C・シールドが多数配置されている。ターゲットの所までいくには、このシールドたちを突破しなくてはならないのだが、倒さずに回避していくとこちらを追いかけてきて、E・ガードと一緒に相手をする羽目になる。この状況を防ぐためにも、先に倒してしまうのがベストだ。とはいえ、C・シールドは数が多く、魔法も反射するため、なかなか一筋縄にはいかない。できることなら仲間を召喚し、魔法を使って殲滅していったほうが安全だろう。



←直接倒していく場合は、まず突撃をガードしてから攻撃しよう。



上空

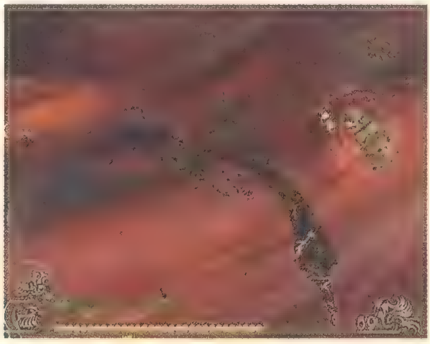
出現条件 第八章 第1節のクリア

この世に迷い出た亡霊どもを地獄に送り返せ！



無理に突っ込まないように

敵の出現は全部で2回。前半はS・ガーゴイルキューブ、ゴースト、スペクター。後半がサイクロプス2体だ。前半戦の敵は円柱状に並んでおり、無闇に突っ込むと集中砲火を受けてしまう。敵は、スペクター以外動かないので、敵集団の外側から攻撃し、徐々に数を減らしていこう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	119体
【入手可能武器】	少年の欲望

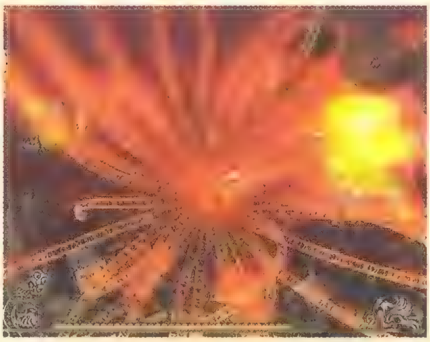
【エネミーリスト】

S・ガーゴイルキューブ	P.391	スペクター	P.393
サイクロプス	P.392		
ゴースト	P.393		

攻略Point ゴーストは一番最後に倒す

VS. S・ガーゴイルキューブ／ゴースト／スペクター

初めにも触れたように、やたらに突っ込むのは厳禁。まずは、鎌で攻撃と防御を行う厄介なスペクターを集団から引き離して孤立させ、撃破してしまおう。それが終わったら、次はS・ガーゴイルキューブだ。この集団の周囲には、ゴーストも配置されているので、ロックオンできるギリギリの距離を行き来しながら、攻撃を繰り返そう。最後に戦うゴーストは、接近しながらロックしておき、相手が攻撃態勢に入ったところを狙い、倒していこう。



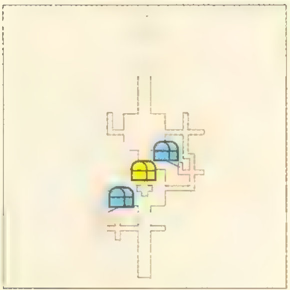
⬆大魔法攻撃を使う場合は、弾がゴーストに行かないよう、なるべくS・ガーゴイルキューブに接近しよう。



破壊された帝都

出現条件 第八章 第4節のクリア

己の欲望のまま 帝国兵どもを残らず葬り去れ！



隙の少ない武器で臨もう

このミッションはすべての敵がターゲットとなっており、クリアするにはこれらを全滅させせなくてはならない。しかも、そのほとんどが魔法を反射するC・ポーンなので、魔法を使って一掃するといった戦術を採るのは難しい。基本的には、武器による攻撃で敵を倒していくことになるので、隙が少なく使いやすい武器を装備して挑もう。また、魔法に関しては、ダメージを受けなくなるものなど、防御重視のものにすれば役に立つだろう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

霞切り

2分以内に北端の神殿にたどり着くと発生する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	296体

【エネミーリスト】

C・ポーン	P.378
レイス	P.385
アンデッド・ナイト	P.385
B・オーガ	P.386

攻略Point ポーンを一掃してからアンデッド・ナイトに挑もう

VS. C・ポーン アンデッド・ナイト

フィールド北端にある神殿の前には、12体のアンデッド・ナイトが配置されている。この敵は武器となる槍のリーチが長く、耐久力も高いので、正面から戦うとなるとかなりの強敵。しかし、カイムが配置場所に近づかない限り地上に出てこない。レーダーを見ながら出現位置に少しずつ接近、1〜数体ずつ出現させては、離れた場所に引き離して倒すというパターンを使って、より安全に倒していこう。

なお、この戦法を取るためには、先に神殿の手前にある広場にいるC・ポーンを一掃しておいたほうがいい。ほかの敵に邪魔されずに戦えるスペースが確保できれば、戦いをより有利に展開できるだろう。



←アンデッド・ナイトを出現させ過ぎたら、一旦遠くまで逃げ、相手を地中に戻そう。



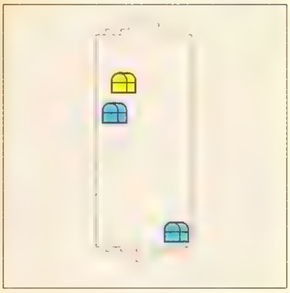
←12体すべて出現させて契約者を召喚、大魔法で全滅を狙うという力技もある。



帝都・祭壇

出現条件 第九章 第六節のクリア

帝国の亡霊どもの命を根こそぎ刈り取れ！



危なくなったら祭壇の奥に避難しよう

このミッションでは、計108体のアンデッド・ナイトが、10回に分けて出現する。アンデッド・ナイトは攻撃・防御ともに優れ、チェインを稼ぐのには向かないため、回復スフィアは期待できない。しかし、敵の数が多く長期戦となるため、とにかく安全第一で戦っていく必要があるだろう。ピンチに陥った場合は、祭壇の奥まで行く。すると敵の行動範囲から外れ、追ってこなくなるのだ。一度避難して態勢を立て直すといいだろう。

【宝箱&シャドウ】
- スフィア（大）
- 匠のつるはし
  東の壁右から1番目の絵を見る→西の壁左から1番目の絵を見る→東の壁右から7番目の絵を見る→西の壁左から7番目の絵を見る。

【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	108体

【エネミーリスト】
- アンデッド・ナイト —— P.385

攻略Point 少数を出現させて、各個撃破
VS. アンデッド・ナイト

敵は10回に分けて出現するが、1回に出現するのは10体。最後の10回目のみ18体が同時に配置される。出現するのはアンデッド・ナイトだけだが、とにかく敵の総数が多いため、長期戦となる。10体という数に対して、フィールドはそれほど狭くないので、敵の行動範囲を見極めて少しづつ出現させ、確実に倒していこう。とにかくダメージを抑えるのが最優先だ。もし、HPが減ってきても、よほど自信があるのでなければ、チェインを狙おうなどとは考えない方がいいだろう。少しでも隙を見せると大ダメージを受けてしまう可能性もある。2カ所に設置されたスフィア入りの宝箱を活用しよう。



⬅回復系の魔法を使える武器があるなら、必ず持っていくようにしよう。



⬅大ピンチには仲間を召喚するのが基本。時間いっぱい魔法（大）を使っていこう。



上空

出現条件 レオナールの飢 第1節のクリア

森上空に漂う亡霊どもをドラゴンの炎で焼き払え！



魔法はゴースト以外に使う

敵の出現順は、初めにゴースト&E・ドラゴンリーダー、次にE・ドラゴンリーダー&グリフォンと来て、最後はゴースト、スピリット、グリフォン、E・ドラゴンリーダーの混成部隊となる。もっとも数の多いゴーストに対しては大魔法攻撃があてにできないので、主に、それ以外の強敵に対して使うようにしよう。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	50体
【入手可能武器】	連合軍兵士の剣

【エネミーリスト】

グリフォン	P.391	スピリット	P.393
ゴースト	P.393		
E・ドラゴンリーダー	P.393		

攻略Point まずはグリフォンから倒していく

VS. グリフォン／ゴースト／スピリット

この場面で、最初にこちらの攻撃範囲に入ってくるのはグリフォンのはず。これに構わず進むと、スピリットが動き出すので、その前に必ずグリフォンを倒してしまおう。また、次に戦うスピリットも、動き出したら、ゴーストの攻撃が届かない場所まで後退しながら戦っていこう。

ゴーストは、遠距離から攻撃してもほとんど倒せない。周囲の敵を倒した後に接近し、攻撃を回避しながらロックオン、攻撃態勢に入った瞬間に□ボタンを離して倒していこう。



⬆スピリットを倒すときは、動きを追いつつ、敵が正面に来たときにファイヤーボールを当てよう。



帝国軍駐屯地

出現条件　レオナールの飢 第3節のクリア

付近に隠れた少年兵たちを根絶やしにしろ！



弓兵は無視して、先に進もう

このミッションには、多数のアーチャーが配置されている。基本的に、ダッシュ状態で移動していればまず矢は当たらないため、無視しておいていい。だが、ターゲットの少年兵などと戦う場合は、立ち止まることになるため、周辺のアーチャーを先に排除しておく必要がある。また、細い道での戦闘が控えている場合は、背後からの攻撃を防ぐため、道に配置されているアーチャーは見つけ次第、順次倒していった方がいいだろう。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

ゆりの葉の剣
スタートから25分後が経過すると出現する。

ポーン系
西にある二股に分かれた狭い道のうち、南側を通ると配置され、近づくと出現する。

【クリア条件】　ターゲットの全滅

【敵総数】　486体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378
S・ナイト	P.381
アーチャー	P.382
少年兵	P.384

攻略Point　周囲の敵を倒してから、少年兵に取りかかろう

VS.　少年兵　S・ポーン　アーチャー

このステージのターゲットは、マップ内に点在している少年兵だ。この敵自体は、単体で配置されていることもあって、それほど苦戦する相手ではないのだが、その周囲には、常に多数のS・ポーンやアーチャーがいるので、そちらも倒していく必要がある。特に、アーチャーが多くいる場合は危険だ。次から次へと矢が飛んでくる前に、魔法を使うなどして、優先的に倒しておこう。

また、少年兵との戦いでは、基本的にポーンの集団とひとまとめに相手にすることになる。対集団用の武器や魔法を準備しておき、ポーンともども一掃するつもりで戦っていこう。



←少年兵の攻撃は素早い。こちらも振りの速い武器で対抗していこう。



←森の中は見通しが悪い。普段よりレーダーをこまめにチェックしよう。



上空

出現条件　アリオーシュの奇 第1節のクリア

青き海を汚す帝国軍を許すな 敵船団と護衛を撃破せよ!



出現する敵の高度差に注意

ここでは、海上兵器とガーゴイルを中心とした敵集団が出現してくる。それらは、全部で6回に分かれて登場し、その度に、上空と海上を行き来することになる。敵との距離や高度差の調整をしながら、有利な状況で戦っていこう。また、敵の総数が多いので、大魔法攻撃をタイミングよく使いたい。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	88体
【入手可能武器】	雷龍の叫び

【エネミーリスト】

C・ガーゴイルキューブ	P.391	スペクター	P.393
ガーゴイル	P.391	海上兵器(小)	P.394
ビホルダー	P.392	海上兵器(大)	P.394

攻略Point 飛行モンスターを先に倒す

VS. ガーゴイル/スペクター/海上兵器(小)/海上兵器(大)

最後となる6セット目の敵は、空と海の敵が同時に出現してくる。そこで、この集団が出現したら、まず海上兵器から離れ、ガーゴイルとスペクターだけをおびき寄せよう。この2種類の敵は、どちらもタイミングを狙って攻撃しないと倒せないので、ある程度距離をとりつつ多重ロックオン攻撃を駆使して破壊していきたい。残った海上兵器は、やや離れた距離からスライドとファイヤーボールを交互に出していきながら攻めれけば、楽に倒せるだろう。



⬆ガーゴイルとスペクターを同時に倒せるチャンスがあったら、大魔法攻撃を撃っていこう。

紅き岩山 空中戦

上空

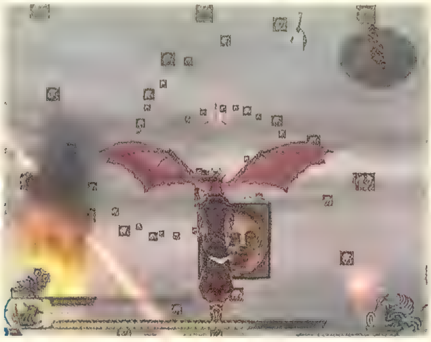
出現条件　セエレの祈 第3節のクリア

険しい山岳にも伸びる帝国の魔手 すべての敵を撃退せよ！



開始直後にMPを補給

ここでは、スタート直後に、108体のS・ガーゴイルキューブが配置されているので、ロックオン攻撃で壊しまくろう。これであっという間にMPが溜まるはず。できればゲージをすべて埋め、その後の戦いに活用していきたい。タイミングよく使っていけば、かなり楽にクリアできるはずだ。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	128体
【入手可能武器】	悪魔の鉄棍

【エネミーリスト】

S・ガーゴイルキューブ	P.391	E・ドラゴン	P.393
毒性ビホルダー	P.392		
スペクター	P.393		

攻略Point　まずはドラゴンを一掃
VS. スペクター／E・ドラゴン

ドラゴンの形態にもよるが、最初のS・ガーゴイルキューブでMPを最大まで溜めている場合、この段階で少なくとも1回の大魔法攻撃を撃てるはず。E・ドラゴンの接近が確認できたら、早速発動し、敵ドラゴンを一掃してしまおう。そうなれば、残るは3体のスペクターのみだ。このスペクターに対しては、なるべく遠くから多重ロックをかけ、相手が鎌を投げたら攻撃を出していくという基本パターンで対応し、1体ずつ確実に倒していこう。



⬆スペクターの鎌は、距離が近いと回避が難しい。攻防に有利な中距離まで離れよう。



険しき山岳

出現条件 セエレの祈 第2節のクリア

ザコどもを蹴散らし自我を無くしたゴーレムを倒せ



隠れているターゲットを出現させる

このミッションの目的は、E・ゴーレムを操る付与魔術師を倒すことだが、ミッション開始当初は付与魔術師もE・ゴーレムもフィールド内には配置されていない。実はこのミッションのフィールドは、大まかに西・中央・東という風に3つのエリアに分けられている。各エリアに配置されたゴブリンを全滅させることによって、そのエリアに隠れているE・ゴーレムと付与魔術師が出現してくるのだ。その後、3体付与魔術師をすべて倒せば、ミッションクリアとなる。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

南海の魔神
B・オーガを全滅させると出現する。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	248体

【エネミーリスト】

C・ゴブリン	P.385	E・ゴーレム	P.387
ゴブリン	P.385		
付与魔術師	P.384		
B・オーガ	P.386		

攻略Point C・ゴブリン以外はドラゴンで片付ける

VS. C・ゴブリン／ゴブリン／B・オーガ

このミッションに登場するゴブリンは、2種ともに非常に数が多く、すべてをカイムだけで倒すのは骨が折れる。魔法（ブレス）を反射しないゴブリンだけでも、ドラゴンで空から一掃してしまおう。体力の無いゴブリンなら、すぐに片づけられるはずだ。また、地上で直接戦うと危険極まりないB・オーガも、ついでにドラゴンで倒してしまいたい。魔法耐性が高いため多少手間取るかもしれないが、数が少ないので、それほど時間はかからないはずだ。

これで、残すはC・ゴブリンだけとなるので、あとはカイムの仕事。隙が小さく攻撃範囲の広い武器を選び、C・ゴブリンの素早い攻撃に対抗しよう。



⬅C・ゴブリンの中にいるオーガにブレスを当てたら、スライドで反射弾を避けよう。



⬅付与魔術師は、ダッシュ突きで接近し、そのまま攻撃して瞬殺してしまえ。



コロシアム

出現条件　セエレの祈 第10節のクリア

敵は帝国屈指の兵揃い 血の宴を存分に楽しめ



囲まれないように立ち回る

ここでは、連続して出現する敵集団と10回戦うこととなる。敵は、B・ポーンやB・ビショップを中心として、B・キングやガード、付与魔術師を織り交ぜた編成となっている。能力の高いブラック系の敵が団体で出現するため、囲まれてしまうとかなり対処が困難になる。こうした状況を避けるためには、フィールド全体を広く使って動き回り、集団から突出している敵を見つけるといい。1体ずつ確実にコロシアムの土に沈めていくのだ。

【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

嵐神の閃撃
9分以内に、10番目の敵集団を発生させると出現する。

【クリア条件】	すべての敵の全滅
【敵総数】	93体

【エネミーリスト】

B・ポーン	P.378	E・ガード	P.382
B・ビショップ	P.379	付与魔術師	P.384
B・キング	P.381		
ガード	P.382		

攻略Point

ビショップを誘き寄せ、孤立した魔術師を叩く

VS. B・ビショップ／付与魔術師

5戦目に戦う敵は、B・ビショップ6体と付与魔術師4体の構成だ。このうち、最初に接触するのは、積極的にこちらに近寄ってくるビショップたちだが、後方から飛んでくる付与魔術師4体の攻撃をかわしながら戦うのはあまりにも無謀。ここは、やはり先に付与魔術師を倒してしまいたい。ただ、正面から突っ込むにはビショップが邪魔だし、何より付与魔術師たちの集中砲火を受けてしまう。そこで、まずはビショップを引きつけて、付与魔術師から引き離すのだ。そして、付与魔術師との距離が離れたら、左右の壁際を走ってビショップをかわし、付与魔術師へ一気に接近して倒してしまおう。



←B・ビショップを誘導する際は、ガードしながらゆっくりバックしていくといいだろ



←高威力の武器でダッシュ突きを行えば、付与魔術師を一撃で倒すことも可能だ。



上空

出現条件　第十章 第1節のクリア

敵船団を叩き
海上要塞の修復を阻止せよ



空・海の敵を分断して戦う

敵は、海上兵器（小）と海上兵器（大）→ガーゴイル＆ガーゴイルキューブ→グリフォンと海上兵器（小）→ガーゴイル＆ガーゴイルキューブと海上兵器（大）という順番で出現する。空と海の敵が一緒に出現した場合は、海上兵器の攻撃が届かない上空で戦うことで、敵の攻撃を分断することができる。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	65体
【入手可能武器】	破戒の鎚矛

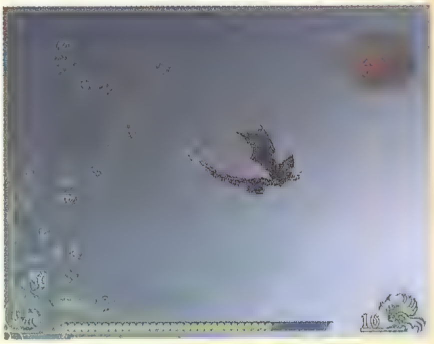
【エネミーリスト】

ガーゴイル	P.391	海上兵器（小）	P.394
ガーゴイルキューブ	P.391	海上兵器（大）	P.394
グリフォン	P.391		

攻略Point　ガーゴイルから落とす

VS. ガーゴイル／ガーゴイルキューブ／海上兵器（大）

ここでは、まず、かわしづらい誘導弾を撃ってくるガーゴイルを、先に狙っていく。接近する際にロックし、そのまま遠距離から攻撃を集中させて倒してしまおう。そして、それが成功したら、次はガーゴイルキューブをロックオン攻撃で素早く破壊していき、MPが溜まったら大魔法攻撃を発動、一気に片付けるのだ。そうなれば、あとは大型海上兵器のみ。ファイヤーボールを撃ったらすぐにスライドする、という基本パターンで攻防を行い、一気に仕留めてしまおう。



↑ガーゴイルキューブに囲まれそうになったら、急降下を行いつつ離脱して、再び距離を開けよう。



海上要塞内部

出現条件 第十章 第二節のクリア

まわりは海。敵に逃げ場はない。一気に全滅させろ！

229体の敵を全滅させる

このミッションには総勢229体の敵が配置されているが、それをマップで確認すると、なんと全員にターゲットマークがついている。つまり、このミッションでは、敵を全滅させる必要があるのだ。その多くはポーン系となっているため、それほど厳しい内容ではない。それでも、一度にかなりの数の敵を相手にしなければばならないため、気を抜くと痛い目を見る。強力な武器と魔法を揃えた上で、慎重に戦っていこう。



【宝箱&シャドウ】

スフィア（大）

1 皇帝の槍

フィールド内に配置された、10個の鍵をすべて入手することで出現する。

2 鍵

初期配置。すべてとると 1が出現。

【クリア条件】	ターゲットの全滅
【敵総数】	229体

【エネミーリスト】

S・ポーン	P.378	レイス	P.385
B・ポーン	P.378		
E・ガード	P.382		
ネクロマンサー	P.384		

攻略Point 先にB・ポーンだけを片付ける

VS. B・ポーン／E・ガード

このポイントは、かなり狭い部屋の中で、B・ポーンの部隊と、2体のE・ガードを相手にしなければならない。階段を上がると、すぐ目の前に敵が迫ってくるため、慌てて斬り込んでいってしまいそうになるが、ここは少し我慢し、階段の付近だけで、まず最初に近づいてくるB・ポーンと戦おう。かなり動きが取りづらいが、ここで行動している限り、部屋の奥に配置されているE・ガードは近寄ってこない。あとは、B・ポーンを倒した後で、落ち着いてE・ガードを料理すればいい。



←E・ガードは、斧やハンマーで弾き飛ばそう。



上空

出現条件 第十三章 第3節のクリア

異界の兵器を撃ち落とせ！



第三形態で勝負

敵の戦闘機F-15DJは、非常に高い機動性を持っているため、ファイヤーボールを当てるのは至難の業だ。さらに、カオス形態のロックオン攻撃も、軌道が真っ直ぐではないため弾速が遅く、命中しにくい。攻撃力は劣るが第三形態のロックオン攻撃で挑戦しよう。F-15DJのHPは高くないので、カオス形態より楽に戦えるはずだ。



【クリア条件】	敵の全滅
【敵総数】	5機
【入手可能武器】	無し
【エネミーリスト】	
F-15DJ ――― P.394	

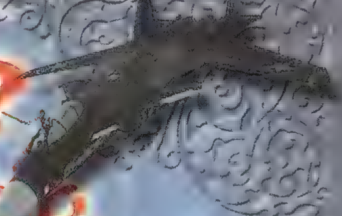
攻略Point 的を絞り、すれ違い様に攻撃しよう
VS. F-15DJ

敵の動きはほぼ直線。だが、音速で接近しては、一撃離脱を繰り返すため、こちらの攻撃を当てるチャンスはごくわずかだ。狙う敵を1機に絞って多重ロックオン。接近を待ち、すれ違い様に発動してみよう。ロックオン攻撃の軌道が、敵機の後ろからとなるので命中率が高まり、かなりの弾数をヒットさせられる。なお、ファイヤーボールで攻撃する場合は、進路予想が鍵。敵機前方への攻撃となるが、なかなか当たるものではない。感覚を研ぎ澄まして挑戦していこう。



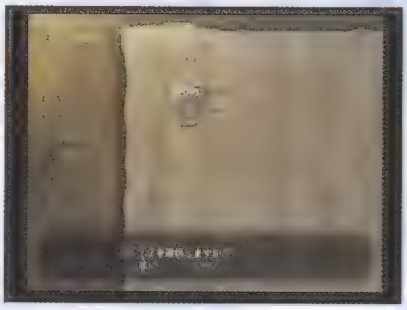
↑敵のミサイルは、当たるとダメージが大きい。レーダーをチェックしつつ、回避にも気を配ろう。

戦闘機乗り物語!?
chage to a fighter



「ドラゴン選択」に新たな形態が!?

フリーミッションの「ドラゴン選択」では、最終的にレベル1～3＋カオスの4つの形態が選べるようになる。ところが、フリーミッション 新宿・上空クリア後のデータをロードすると、なんと、空中戦に限り、5番目の形態が選べるようになるのだ。見ても名前は表示されていないのだが、実はカオスドラゴンのさらに下に、「???」という表示が隠されている。それこそが新ドラゴン……ではなく、なんと戦闘機なのだ!



戦闘機の能力をチェック!?

ドラゴンとはどこが違うのか?

さて、この戦闘機、MPゲージや最大ロック数などから考えると、レベル3ドラゴン相当のようだ。性能に大きな差は無いようなのだが、形状のためか、まったくの別物という感じでかなり新鮮。ちなみにこの機体、ロシアの「S-37ベクトール」という戦闘機だと思われる。

通常攻撃

ドラゴンのファイヤーボールに相当するのが、真っ直ぐ飛んでいくミサイル攻撃。ファイヤーボールよりやや速度があるが、弾が小さい分、若干当たりにくいような気も。



⬅照準内の敵に対しては、微妙に追尾する。

ロックオン攻撃

ロックオン攻撃を行うと、当然というべきか、誘導ミサイルが発射される。ドラゴンより、若干スピードが速いだろうか。なお、最大ロック数は8となっている。



⬅乱れ飛ぶミサイル。ロックオン攻撃の本家だ。

大魔法攻撃

大魔法攻撃に関しては、さすがにドラゴンとまったく同じものになっている。ちなみにMPゲージは3本。それにしても、魔法が撃てる戦闘機というのはかなり新鮮。



⬅大魔法攻撃発射。機首部分から出している模様。

スライド

スライドに関しても、航空機とは思えない動きで、素早くサイドスライドが可能だ。ドラゴンに乗っているときとまったく変わらない感覚で使っていけるだろう。



⬅攻撃をかわすところはドラゴンよりかっこいい?

反転

L1+R1で行う反転。こちらも性能的にはドラゴンと変わらない。飛行機がその場でいきなり180度回頭する様は、異様なまでの非現実感を高めてくれる。



⬅ぐるぐる回る。上にいるカイムは大丈夫なのだろうか。

Chapter 6

蒐集の章

武器コンプリート

official guide book
complete edition



武器コンプリートへの道

カイムのために用意された数多の武器。すべてを手に入れ、使いこなしてほしい。阿修羅のごとく、剣を、槍を、斧を振るって帝国軍を粉砕するのだ。

多種多様な65種類の武器

カイムが使用することができる武器は、8系統65種類にのぼる。入手できる場所は決まっており、それぞれのミッション等で条件を満たさなくてはならないため、すべてを集めるのは容易ではない。ここからは、その一助とするべく、各武器の入手方法について解説していく。各ミッションの攻略ページと併せて参照し、すべての武器を入手するために役立ててほしい。



←集めるだけでなく、それぞれの武器を有効に使いこなしていこう。

武器入手チェックリスト

武器の入手状況をチェック!!

武器をコンプリートするには、初期装備であるカイムの剣を除く64種の武器を入手する必要がある。とにかく数が多いため、下のチェックシートを利用し、自分がどれだけの武器を手に入れているのかを確認しよう。

	武器名	入手場所	入手方法	武器データ
SWORD	没落した王家の剣	第一章 第10節	P.288	P.303
	古の覇王	第十一章 第1節	P.288	P.304
	領主の狩猟刀	フリーミッション　女神の城・城周辺	P.293	P.305
	死の舞踏	フリーミッション　女神の城・上空	P.296	P.306
	少年の欲望	フリーミッション　帝国都市・上空	P.297	P.307
	輪廻転生	第四章 第六節	P.286	P.308
	地竜の鉤爪	セエレの祈 第2節	P.288	P.309
	首切り包丁	フリーミッション　静かな森・上空	P.296	P.310
	涅槃の短剣	第二章 第6節	P.286	P.311
	白蝋の剣	第三章 第7節	P.286	P.312
LONG SWORD	月光と闇	第八章 第4節	P.288	P.314
	人斬りの断末魔	第十章 第二節	P.289	P.315
	連合軍兵士の剣	フリーミッション　封印の森・上空	P.298	P.316
	デボルポポル	第一章 第8節	P.288	P.317
	護衛隊士の誉	フリーミッション　青き丘陵・上空	P.297	P.318
	解放の剣	フリーミッション　雪の荒野・上空	P.297	P.319
	鉄塊	セエレの祈 第10節	P.289	P.320
	焔の篝	第六章 第4節	P.289	P.321
	信義	第五章 第6節	P.286	P.322
	責正	第十二章 第3節	P.289	P.323
	南海の魔神	フリーミッション　紅き岩山・険しき山岳	P.293	P.324
	ゆりの葉の剣	フリーミッション　封印の森・帝国軍駐屯地	P.293	P.325
	鬼を裂くもの	レオナールの飢 第4節	P.287	P.326
	カイムの剣	初期装備	初期装備	P.327

SPEAR	招雷の槍	フリーミッション　空中要塞・空中要塞内部	P.293	P.329
	王位簒奪者の槍	フリーミッション　女神の城・城内部	P.294	P.330
	草原の竜騎槍	第一章 第10節	P.290	P.331
	バールベリトの涙	第十二章 第3節	P.289	P.332
	堕天使の槍	フリーミッション　空中要塞・上空	P.297	P.333
	兵士長の聖槍	セエレの飢 第6節	P.287	P.334
	血族の紋章	フリーミッション　静かな森・エルフの里	P.294	P.335
	守りの槍	第三章 第十五章	P.286	P.336
	皇帝の槍	フリーミッション　海上要塞・海上要塞内部	P.294	P.337
	魚人の宝杖	フリーミッション　月の砂漠・上空	P.296	P.338
ROD	聖石の杖	フリーミッション　青き丘陵・丘陵地帯	P.294	P.340
	賢者の意志	第二章 第十三節	P.290	P.341
	痩躯の魔術師	第十一章 第1節	P.290	P.342
	知識の杖	セエレの祈 第5節	P.290	P.343
AXE	断罪の斧	第十章 第二節	P.290	P.345
	赤の旋風	第三章 第十四節	P.290	P.346
	不浄なる斧	第九章 第2節	P.287	P.347
	骨砕き	第一章 第2節	P.291	P.348
	渇きの戦斧	第十章 第3節	P.291	P.349
	処刑台の記憶	フリーミッション　雪の荒野・石の隠れ里	P.294	P.350
POLE AXE	双子の牙	セエレの祈 第8節	P.291	P.352
	霞切り	フリーミッション　帝国都市・破壊された帝都	P.295	P.353
	王妃の玉座	第十章 第3節	P.291	P.354
	日出国の魔刃	第四章 第5節	P.291	P.355
	嵐神の閃撃	フリーミッション　紅き岩山・コロシアム	P.295	P.356
	火鱗の戦斧	第十一章 第二節	P.291	P.357
	死神の大鎌	第十一章 第2節	P.287	P.358
	背理の鎌	レオナールの飢 第6節	P.292	P.359
MACE	悪魔の鉄棍	フリーミッション　紅き岩山・上空	P.298	P.361
	拷問部屋の肉腕	レオナールの飢 第3節	P.292	P.362
	聖なる鎚矛	第五章 第3節	P.292	P.363
	炎風の鎚矛	フリーミッション　静かな森・妖精の谷	P.295	P.364
	破戒の鎚矛	フリーミッション　海上要塞・上空	P.298	P.365
	破獄の針鼠	フリーミッション　月の砂漠・砂漠の神殿	P.295	P.366
	農民の残夢	第二章 第五節	P.286	P.367
	嘆きの鎚矛	第十章 第三節	P.287	P.368
	髑髏の宴	第十一章 第二節	P.292	P.369
HAMMER	忘却の羽根	第十二章 第6節	P.292	P.371
	雷龍の叫び	フリーミッション　海の神殿・上空	P.298	P.372
	匠のつるはし	フリーミッション　帝国都市・帝都祭壇	P.295	P.373
	亡国の礎	第二章 第3節	P.292	P.374

GET WEAPON EVENT イベント

思わぬところに配置された宝箱を見逃すな!

武器が入手できるのはミッションだけとは限らない。会話・戦闘イベントにも、武器の入った宝箱が設置されている場合があるのだ。このイベントで手に入る武器は全部で11種類あり、どれも普通に進めていては見落としてしまうようなわかりにくい位置に配置されている。下記の攻略で位置をしっかり確認し、取り逃さないようにしてほしい。

また、すでにクリアしたイベントであっても、もし取り逃した武器があれば、物語選択を行って、今度はじっくりと探してみよう。

涅槃の短剣　第二章 第6節 P.92

エルフの里で瀕死のエルフを見つけるイベント。ターゲットポイントであるエルフがいる家から、左に行ったところにある家の中に宝箱が置いてある。宝箱の正面に近付いて、剣を振ってみよう。建物の内部にあるため、宝箱が開いたかどうかがわかりにくいが、よく見て確認しよう。後は宝箱に近付くだけで問題なく回収できるだろう。



⬆問題は見えにくい場所にあることぐらい。取得は簡単だ。

武器データ➡P.311

農民の残夢　第二章 第五節 P.92

宝箱は、スタート地点から道沿いに進んだ先の民家の中にある。かなりわかりにくい状態だが、注意して見れば、建物の入口から少しだけ宝箱が見えているのがわかる。宝箱の状態を確認しづらいが、建物の中はかなり狭いため、一番奥まで進んでからぐるぐると動き回っていれば、宝箱が勝手に開いてくれて、武器を入手できるはずだ。

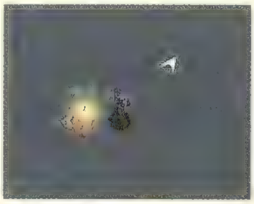


⬆武器を取れたかどうかは、音で判断しよう。

武器データ➡P.367

白蝋の剣　第三章 第7節 P.108

この戦闘イベントは、目印となるものが少なく、自分のいる位置をつかみにくい。位置がわからなくなることも多いので、戦闘イベントが始まったらすぐに取りに行こう。宝箱は、スタート地点から西に行ったところにある。マップを区切る壁までいったら、その壁がぎりぎり見えるくらいの位置まで北に進もう。岩影に宝箱が見えるはずだ。

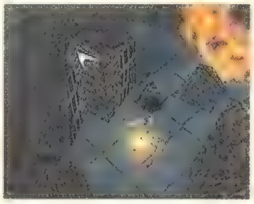


⬆自分の位置わからない時は、マップを見て南西を目指そう。

武器データ➡P.312

守りの槍　第三章 第十五節 P.108

建ち並ぶ建物の1つに宝箱は置かれている。イベントが始まったら道沿いに真っ直ぐ進み、外壁に突き当たった場所から見える画面右の建物の中だ。屋根の一部がなくなっており、炎があがっているのが目印になるだろう。ターゲットポイントがある牢獄は、左隣の建物を挟んだ反対側の建物なので、そこからクリアするのも簡単だ。



⬆敵が出現しないので、慌てずにじっくりと探そう。

武器データ➡P.336

輪廻転生　第四章 第六節 P.128

この戦闘イベントは、仲間が3人ともいる状態で第5節を終了しないと来ることができないので、まず、その条件のクリアが大前提となる。宝箱は、スタート地点から少し北に行ったところにあるが、スタートした時点では、木が邪魔をしていてわかりにくい。そこから少し北の方へと進んでいけば、左手方向にすぐ見えてくるだろう。



⬆まずは先に、周辺の敵をすべて倒してしまおう。

武器データ➡P.308

信義　第五章 第6節 P.140

「信義」は全武器中、唯一会話イベントで入手できる武器となっている。そして、このイベントでは、最初から宝箱が置いてあるわけではなく、スタート地点のすぐ北にいる兵士に話しかけることで出現するようになっている。ただし、宝箱を出すには、その兵士と2回会話をする必要があるので、覚えておこう。宝箱は兵士のすぐ右に出現する。



⬆どうやらカイムの父に仕えていた兵士のようだ。

武器データ➡P.322

不浄なる斧

第九章 第2節 P.176

この戦闘イベントのマップは、入り組んだ細い路地で構成されており、迷いやすいので注意が必要だ。しかも、ミッションと違ってマップが表示されないため、自力でゴールまでたどり着くしかないのだ。

宝箱は、クリアポイントに向かう途中の、路地の突き当たりにある。距離的には、スタート地点よりクリアポイントの方にやや近いだろう。場所の詳細については、下のマップで確認してほしい。なお、このイベントには、かなり多くの敵が配置されているので、クリアするまで気を抜かずに進んでいこう。

武器データ ⬇ P.347



⬆倒れた柱で道が狭くなっている地点の手前の十字路を、北に入ろう。

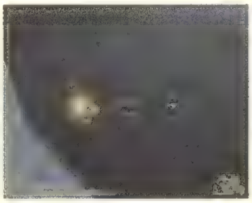


嘆きの鎚矛

第十章 第三節 P.188

海上要塞の祭壇に向かう場面の戦闘イベント。ここで入手できる武器は、比較的簡単に手に入る。武器の入った宝箱は、スタート地点となっている部屋のすぐ前方に初めから置かれているからだ。出現する敵兵士以外には、これといった障害もないので、まったく問題なく入手することができるだろう。

ただ、ここに配置されている敵は好戦的で数も多く、端の方に追いつめられると厄介だ。ある程度敵を倒してから、武器を取りに行くといい。



⬆B・ポーンとS・クィーンが襲いかかってくる。

武器データ➡P.368

死神の大鎌

第十一章 第2節 P.198

空中要塞の祭壇に向かう戦闘イベント。宝箱は、スタート地点の広場を抜けた先にある、2番目の広場の右奥に配置されている。通路を抜け、広場に入ったら右へ向かい、壁に沿って右上に進めば、見えてくるだろう。

また、イベントのクリアポイントへは、宝箱のある位置から見て、部屋の向かい側にある通路を進んでいけばたどり着くことができる。敵が多数配置されているので、宝箱を取ったら順番に倒しながらクリアポイントを目指そう。



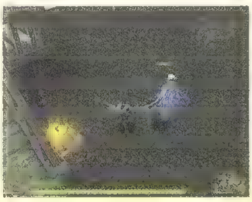
⬆宝箱は、崩れた通路の縁の部分に置かれている。

武器データ➡P.358

鬼を裂くもの

レオナールの飢 第4節 P.220

第二章 第4節をクリアした時にレオナールが仲間になっていると、外伝シナリオ「レオナールの飢」が発生するが、ここの戦闘イベントでも武器が入手可能だ。宝箱の位置は、スタート地点から左に少し進んだところにある建物の階段の裏側。マップは狭いので、場所がわからないということはないはず。出現する敵もレイスが3体のみ。ただし、これを全滅させるとイベントクリアとなってしまうので、敵を倒す前に武器を回収しておこう。



⬆角度によっては見えにくい宝箱。近づいてよく探そう。

武器データ➡P.326

兵士長の聖槍

セエレの祈 第6節 P.236

ゴブリンやオーガなどが多数配置されたこの戦闘イベントは、敵を全滅させるとイベントクリア。武器を入手する前に敵をすべて倒してしまうと、手に入らないので要注意だ。宝箱はフィールドの左上端にある。スタート位置から壁沿いに北西へと向かうと、やや大きめの岩が見えるので、その裏側へと回ろう。

なお、このイベントがある「セエレの祈」へは、第四章第5節をクリアした時、仲間が3人いれば、プレイすることができる。



⬆岩の裏側へと回らないと、宝箱の姿は見えない。

武器データ➡P.334

GET WEAPON MISSON ミッション

物語選択で何回でもチャレンジ可能

　レベルが上がってもカイム自身の攻撃力が変わらない本作品において、武器の入手は非常に重要な要素。1本の武器が手に入るだけで、これまで苦戦していた敵を楽に倒せるようになることもあるのだ。物語選択で何度も挑戦できるので、確実に手に入れておきたい。
　なお、ミッションに用意された武器は、一部の例外を除いて、ミッション中に配置されている宝箱を取ることで入手できる。宝箱は、初期状態から配置されているものもあるが、多くは条件を満たした時点で出現するのだ。各項目で出現条件をしっかりチェックしよう。

没落した王家の剣　第一章 第10節 P.88

出現場所は西側の武器庫

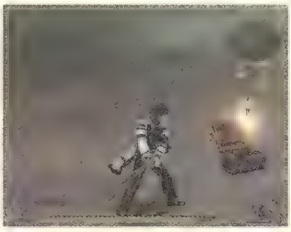
　宝箱は、2Fのマップ中央付近にある、吹き抜けになっている廊下の、東西南北に配置された8体のS・ビショップを倒すと出現する。ミッションをクリアする上で必ず通る場所なので、通りかかったら3Fへ行く前に倒してしまうといいだろう。ビショップは各場所に2体づつしか配置されていないので、苦戦することはないはずだ。宝箱は、同じ2Fの西側、細い廊下の先にある武器庫に現れる。出現のメッセージが出たら取りに行こう。

武器データ➡P.303

地竜の鉤爪　EASY不可　セエレの祈り 第2節 P.238

敵を全滅させる前に入手する

　宝箱は、初めからすでに配置されている。場所については、ミッション攻略（→P.238）を参照してもらいたい。武器を取る前にクリアしてしまわないようにだけ注意しよう。



⬆ミッション開始直後に、敵を無視して取りに行ってしまおう。

武器データ➡P.309

古の覇王　EASY不可　第十一章 第1節 P.200

通路を順番に進み、敵を出現させよう

　ここの宝箱は、出現させるのに少々複雑な手順を必要とする。その手順は以下のとおり。5F南の部屋から東側の通路を通り、北へ向かう→部屋を2つ抜けて長い通路に入り、さらに北へ→途中のT字路を左に曲がり、次の十字路を右に進む→たどり着いた部屋の東にある通路を通って隣の部屋に進む→S・キングが8体出るので、それを全滅させる。……以上である。最後のキングを全滅させた時点で、その部屋に宝箱が出現するのだ。

武器データ➡P.304



⬅通路や部屋を通る順番が変わってしまうと、最後の部屋のキングが出現しない。道順を間違えないようにしよう。

月光と闇　第八章 第4節 P.168

鍵を全部集めると宝箱が出現

　この武器を入手するためには、まず、クリアアイテムでもある4つの鍵を入手しなくてはならない。これは、4カ所にある細い路地のアンデッド・ナイトを倒すことで出てくる宝箱に入っている。それらをすべて集めると、同時に南東の路地の一番奥に宝箱が出現するのだ。その場所には、B・オーガ2体とアンデッド・ナイトが配置されているが、オーガの方はスタート時から配置されている。鍵を取るときに前もって倒しておくといいだろう。

武器データ➡P.314

デボルポポル　第一章 第8節 P.86

南西の砦に向かえ

「デボルポポル」を手に入れるには、マップ南西にある砦周辺の敵を全滅させることが必要。そこにいる敵をすべて倒すと、砦の前に宝箱が出現するのだ。配置されている敵はS・ポーンばかりなので、ほとんど苦労せずに全滅させることができるだろう。
　なお、南西の砦はスタート地点からそう遠くない距離にあるので、ミッションが始まったらすぐに向かい、早々に宝箱を取ってしまうといいだろう。

武器データ➡P.317

人斬りの断末魔 EASY不可 第十章 第二節 P.194

焦らずとも時間は十分にある

宝箱出現条件は、2階の敵をすべて倒すこと。ミッションの制限時間が20分と短いが、マップ自体がそれほど広くなく、敵の編成もほとんどがポーンなので戦いやすい。落ち着いて戦っても十分間に合うはずだ。ただ、マップ中央と西側の真ん中にある部屋、それから四隅の部屋には、エンパイア・ガードやネクロマンサーといった強敵が配置されているので油断は禁物。南東の部屋にあるスフィアの入った宝箱なども活用しつつ、慎重に戦っていこう。



←宝箱は、2階東側真ん中の部屋に現れる。マップには表示されないので、フィールドを移動して探そう。

武器データ➡P.315

鉄塊 EASY不可 セエレの祈 第10節 P.248

ミッションクリア直前に出現

武器の入った宝箱は、コロシアムに登場する敵をすべて撃破すると現れる。ほかに条件は無いので、ミッションをクリアすることに集中していればOKだ。このミッションは、さまざまな亜人系の敵が10回に分けて現れる長丁場だ。敵の詳細やその詳しい攻略法などについては、攻略ページ（→P.248）を参照してほしい。

武器データ➡P.320

焔の簞 第六章 第4節 P.156

3階に進む前に必ず入手

この宝箱は、2階に配置されたワーカーをすべて倒すことで、1階へ行く階段がある部屋に出現する。ワーカーは、3Fに進むためのターゲットなので、ミッションクリアの途中で宝箱を出せる。ただ、このミッションでは、一度上の階に上がると下の階に降りられなくなる。3Fに上がる前に、忘れずに武器を取っておこう。

武器データ➡P.321

貴正 EASY不可 第十二章 第3節 P.210

反撃されないよう、連続攻撃で一気に倒そう

宝箱を出現させるには、中央に敷かれた大通りの東西にある、細い路地に配置された「敵（小）」たちを全滅させることが必要だ。「敵（小）」は1体ずつ配置されているので、それを順番に倒していこう。

「敵（小）」は、司祭などと同じく遠距離攻撃を行ってくるが、魔術師系の敵とは違い、接近戦でのカウンター攻撃も行ってくる。フィニッシュブローを織り交ぜるなどして、反撃を抑えよう。

武器データ➡P.323



←宝箱の出現位置は、マップ中央からやや東にある十字路。西の路地から回って行くと効率がいい。

バールベリトの涙 EASY不可 第十二章 第3節 P.210

ターゲットを倒す前に敵（小）を殲滅

宝箱は、ターゲット以外の「敵（小）」を10分以内にすべて倒すことで出現する。10分という時間制限があるので、ターゲット撃破は後回しにして、宝箱の出現を優先する必要があるだろう。

「敵（小）」は、ターゲットのアンデッド・ナイトがいる広場と東西の細い路地、さらに、神殿前にある広場と、そこに通じる通りにも配置されている。アンデッド・ナイトを出さないように戦っていこう。

武器データ➡P.332



←宝箱が現れる場所は、スタート位置のすぐ近く、マップ中央からやや南の大通りだ。

草原の竜騎槍

第一章 第10節
P.88

北東の階段から2階へ

この武器の入った宝箱は2Fのマップ東にある小部屋に初めから配置されているが、ここへは1Fからしか行くことができない。ミッションがスタートしたら北東の階段へと進み、2Fに上がろう。宝箱に近づくと、近くにシャドウが出現するが、相手にする必要はない。攻撃にだけ注意しつつ、武器を取ったら逃げてしまってかまわない。

武器データ➡P.331

賢者の意志

第二章 第十三節
P.104

弓兵に注意して谷の奥へ進め

宝箱を出現させるには、マップ北部にある細い谷の奥に配置されたC・ポーンの集団を全滅させなくてはならない。途中にはアーチャーが多数配置されているが、こちらは条件に入っていないので、無理に倒しにいく必要はない。条件を満たすと、宝箱はマップ南東の橋を渡った先にある岩の側に出現する。

武器データ➡P.341

痩躯の魔術師

EASY 不可

第十一章 第1節
P.200

扉には入らず4階に戻れ

ここの宝箱は、3Fの敵を全滅させると出現する。3Fにも鍵の入った宝箱が現れるが、同時に4Fに武器の宝箱が出現しているのだ。鍵を取ると目の前の赤い扉にターゲットポイントが現れるが、これには入らず、一度4Fに戻ろう。5Fへの階段がある部屋まで戻り、左の通路を進んだ先にある部屋に宝箱が出現しているはずだ。

武器データ➡P.342

断罪の斧

EASY 不可

第十章 第二節
P.194

ポーン部隊の全滅で出現

宝箱は、マップの東部中央にある、通路が3本つながっている部屋の敵を全滅させると出現する。ここに配置されている敵はS・ポーンとB・ポーンのみだが、このミッションに配置されている敵は全体的にレベルが高く、耐久力や攻撃頻度が高い。数も多いので、魔法やフィニッシュブローを活用し、囲まれないようにして戦っていこう。



⬆宝箱の出現位置はスタート地点のすぐ近く。制限時間が20分と短いので、素早く取りに行こう。

武器データ➡P.345

知識の杖

EASY 不可

セエレの祈 第5節
P.242

仲間を召還してゴブリンを一掃

宝箱の出現条件は、6分以内にマップ上のゴブリン264体を全滅させること。しかし、いくら耐久力の低いゴブリンとはいえ、時間内に斬り倒すのは大変だ。また、赤ゴブリンも混じっているため、魔法で一掃するにも限度がある。ここは、仲間の契約者を召還し、魔法（大）を使って一気に殲滅してしまおう。

武器データ➡P.343

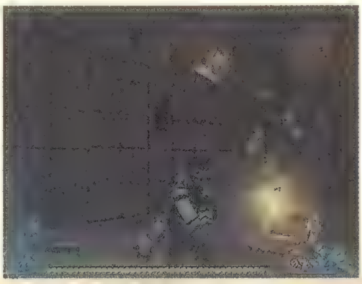
赤の旋風

第三章 第十四節
P.124

洞窟の敵を倒して牢獄に戻る

まず、牢獄の周辺にB・キングが配置される段階までミッションを進める。それらを倒すと、牢獄の西に援軍が出現するが、同時にマップ南西の洞窟にも敵が配置されるので、そこにいる敵（キング）を倒そう。牢獄内に宝箱が出現するはずだ。宝箱はターゲットを全滅させてから取ってもいいが、その場合は、牢獄正面のターゲットポイントに入って、クリアしてしまわないように注意が必要だ。

武器データ➡P.346



⬅ドラゴンに乗って洞窟まで移動するときは、洞窟手前に配置されたアーチャーに気を配ろう。

骨砕き
第一章 第2節 P.78

ミッションクリアで自動入手

「骨砕き」は、カイムの剣以外で最初に入手できる武器だ。ほかの武器と違い、ミッション中に配置された宝箱を入手することで手に入るわけではなく、第一章 第2節をクリアすると自動的に入手できる。入手条件も無いので、ミッションクリアのみに集中しよう。ミッションクリアに関しては、攻略ページ（→P.78）を参照してほしい。

武器データ➡P.348

渇きの戦斧
EASY 不可　第十章 第3節 P.193

ダッシュ状態を保って進もう

第十章 第3節は、制限時間が3分と極端に短いが、敵がまったく存在しないため、常にダッシュ状態で行動していれば武器を入手するくらいの余裕はある。

この宝箱は、2Fへの階段がある部屋に入った時点で、同じ階の北側にある赤いドアが並んでいる部屋に現れる。出現のメッセージが出たら、来た道を急いで戻ろう。

武器データ➡P.352

双子の牙
EASY 不可　セエレの祈 第8節 P.246

ゴブリン全滅が宝箱出現の条件

マップ内に多数配置されたゴブリンを全滅させるのが、宝箱出現の条件だ。ただし、ミッション開始後に、そのままゴブリンと戦うと、2カ所に設置された石弓からの攻撃を受けてしまう。まずはワーカーを先に片付けよう。ターゲットとなっている2体のトロルは、倒しただけではミッションクリアにはならないので、先に倒してしまっても構わない。万難を排した上で、ゴブリンを駆逐しよう。

武器データ➡P.352



←ゴブリンを全滅させると、コロシアム入口の東の壁際に、宝箱が出現する。

王妃の玉座
EASY 不可　第十章 第3節 P.193

2階北東の部屋に急げ

宝箱は、2F北東の部屋に初めから配置されている。ミッションの制限時間は3分と短いが、敵は出現しないので、武器獲得に集中できる。しかし、このミッションでは、もう1つ武器（渇きの戦斧）を入手できる。一度に2つとも入手するのは時間的に厳しいが、最短距離を取って無駄なく移動すれば、一応不可能ではない。

武器データ➡P.354

日出国の魔刃
第四章 第5節 P.132

ドラゴンで安全にオーガを倒す

この武器を入手するには、フィールド中央にある岩山の西側にいるS・オーガを倒さなくてはならない。オーガは2体いるが、どちらも狭い袋小路に配置されているので、動きが取りづらく、やや戦いにくい。無駄にダメージを受けたくないなら地上戦を挑まず、ドラゴンに乗って空から攻撃するといいだろう。

武器データ➡P.355

火鱗の戦斧
EASY 不可　第十一章 第二節 P.202

マナに構わず、5階に向かう

宝箱の出現条件は、5Fの南にある部屋のエンパイア・ガードを10分以内に倒すというもの。時間制限があるので、急いで目的の部屋へと向かおう。部屋までのルートは、安全のため敵の密集している通路を避けた方がいいが、仲間を召喚し、魔法で敵を一掃しながら進めば最短ルートで素早く目的地へ行ける。目的の部屋では、魔法や仲間を使ってポーンを掃討しつつ、エンパイア・ガードに囲まれないように、1体ずつ集中して攻撃していこう。



←武器の入った宝箱は、エンパイア・ガードを倒した、5F南端の部屋の中に出現する。

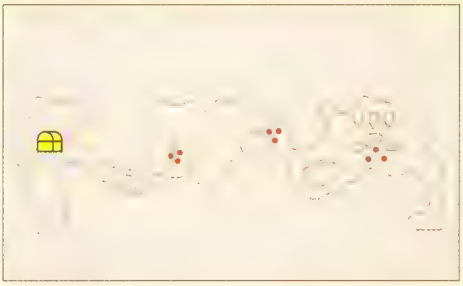
武器データ➡P.357

背理の鎌 EASY 不可

レオナールの飢 第6節 P.228

フィールドに点在する少年兵を倒せ

宝箱は、各所に配置された少年兵をすべて倒すと出現する。少年兵はターゲットではなく、また、ミッションの舞台が見通しの悪い森の中ということもあって、なかなか見つけにくい。右のマップで位置を確認し、周辺にいるS・ポーンともども、まとめて倒していこう。また、アーチャーも多いので、近くに見つけたら先に倒しておこう。



←1つの点が、1体の少年兵を表す。周囲には、ポーン、クィーン、アーチャーなどがいる。

武器データ➡P.359

拷問部屋の肉塊 EASY 不可

レオナールの飢 第3節 P.224

マップの奥へと進もう

宝箱の出現条件は、マップ東端の開けた場所に配置されたB・ナイトたちを全滅させることだ。ターゲットの配置がすべてマップの西側であるため、普通にターゲットを倒しながらプレイすると、目的の騎馬兵がいる地点に行く前にミッションクリアとなってしまう。武器を入手するためには、当面はターゲットを無視し、まずは目的の場所まで長い距離を移動する必要があるのだ。



←宝箱の出現場所は、スタート地点近くの駐屯地の中。もう一度フィールドの端まで移動だ。

武器データ➡P.362

聖なる鎚矛

第五章 第3節 P.144

ドラゴンで敵の大軍を一掃

この武器の入った宝箱を出現させるには、10分以内に敵を200体倒さなくてはならない。敵はS・ポーンやアーチャーばかりなので、高い攻撃力を持つ武器で臨むのなら、カイムだけでも条件を満たせるだろう。さらに手堅くいくなら、ドラゴンで戦うといい。敵が密集しているので、広範囲を一掃できるドラゴンの攻撃が有効なのだ。

武器データ➡P.363

忘却の羽根 EASY 不可

第十二章 第6節 P.212

15分が過ぎるまでゆっくり戦おう

武器の入った宝箱は、スタートから15分経過することで出現する。このミッションは、神殿前にたどり着くだけでクリアとなる上、神殿までに障害となる敵も少ないため、15分という時間をもてあます場合が多い。ほかの敵と戦うなどして、時間を潰そう。もちろん、敵のいない安全な場所でじっと待っていてもいい。

武器データ➡P.371

髑髏の宴 EASY 不可

第十一章 第二節 P.202

スタートから15分後に出現

宝箱は15分経過すると自動的に出現するので、それまで待っているだけでも構わない。出現位置は、5Fの東にある長い通路を南に抜けた部屋だ。また、このミッションでは、もう1つ武器（火鱗の戦斧）が入手でき、入手場所も近いので、先にそちらを取るようにすると時間を効率的に使えるだろう。

武器データ➡P.369

亡国の礎

第二章 第3節 P.96

橋の敵を全滅させよう

「亡国の礎」が入った宝箱は、フィールド中央に架かる橋の中ほどに配置された、4体のB・ビショップを全滅させることで出現する。ミッションをクリアするために必ず通る場所となっているので、その時に倒しておくといいだろう。宝箱の出現位置も橋の中央なので、武器を回収し、すぐにミッションクリアを目指すことができる。

武器データ➡P.374

GET WEAPON GROUND FREE MISSON フリーミッション 地上戦

条件を満たすことで宝箱が出現

フリーミッションの地上戦では、各ミッションでそれぞれ1本ずつ武器が入手できるようになっている。武器の入った宝箱は、特定の条件を満たすことで現れるので、それぞれの解説に挙げた出現条件を参照し、役立ててほしい。基本的には、本編のミッションにおける武器入手条件と同様、「特定の敵を倒す」「時間が経過すると出現する」などが多いのだが、中には、2重3重に条件を満たさないと出現しないものも用意されていて、なかなか一筋縄ではいかない。コンプリートを目指し、1本1本着実に入手していこう。

領主の狩猟刀

女神の城 城周辺 P.257

邪魔な弓兵は魔法で仕留める

宝箱は、北東の谷間にある砦の前に出現する。まずは、砦に通じる谷間に配置されているS・ビショップ、アーチャーらを全滅させよう。すると、今度は砦近辺に、S・ポーン、B・ポーン、アーチャーが新たに配置される。これを全滅させれば、宝箱が出現するのだ。注意すべき敵は、やはりアーチャーだろう。かなり数が多いので、力押しで倒すのは危険だ。幸い、敵のレベルが低いので、魔法一発で倒すことができるはず。「カイムの剣」などの魔法で一掃していこう。

武器データ➡P.305



←かなりの数の敵が出現するので、カイム、武器ともに、多少レベルを上げてから挑戦した方が、安全に入手できる。

南海の魔神

紅き岩山 険しき山岳 P.277

5体のオーガをドラゴンで倒す

宝箱の出現条件は、マップ上に点在している5体のオーガを全滅させることだ。周囲のゴブリンを一掃してからの方が戦いやすいが、このミッションは、オーガ以外の敵をすべて倒すことでクリアとなるため、全滅させてしまわないようにしよう。

しかし、より安全なのは、ドラゴンで空から倒してしまうことだ。オーガを除くと、配置されている敵はゴブリン系だけなので、地上から攻撃を受けることもない。

武器データ➡P.324

ゆりの葉の剣

封印の森 帝国軍駐屯地 P.274

ターゲットを残して宝箱を待つ

このミッションの宝箱は、スタートから25分が経過することで出現する。ここは、スタート地点から東に向かって、ターゲットである少年兵を倒しながら進んでいき、時間が余るようなら、最後の1人を残しておくといいだろう。そして、宝箱出現までの間は、ほかの敵と戦うなどして時間を潰そう。とはいえ、離れた位置にいる10人のターゲットを全滅させていくのに、25分という時間は、決して長くはないので、極端に時間をもてあますこともないだろう。

武器データ➡P.325

招雷の槍

空中要塞 空中要塞内部 P.269

赤キングを避けて敵の全滅を目指す

このミッションでの宝箱の出現条件は、ターゲット以外の敵を20分以内に150体倒すこと。それだけに、ある程度高い戦闘能力が必要となる。エンパイア・ガードやC・キングなど、手強い敵も配置されているため、条件設定は決して易しくはない。チェーンのことはあまり考えず、極力攻撃力の高い武器を用意しておきたい。

ただ、対象となる170体近くの敵の大部分はS・ポーン。相手を選んで戦っていけば、強敵との戦いをかなり減らすことができる。特に終盤に出てくるC・キングとの戦いを極力回避、キルカウントをチェックしながら、与し易い敵を倒していくようにすればいいだろう。また、仲間を有効に活かせば、より楽な展開に持っていくことが可能だ。



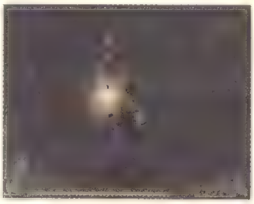
←範囲の広い魔法を使えば、敵を一網打尽にできる。時間短縮のためにも、威力の高い魔法（武器）を準備していきたい。

武器データ➡P.329

王位簒奪者の槍
女神の城 城内部
P.258

ターゲットを全滅させないようにする

このミッションの宝箱は、2F南側の、1F直通の部屋の敵を全滅させると出現する。ミッションのクリア条件は全ターゲットを倒すことなので、ターゲットを全滅させる前に、宝箱を取りにいこう。基本的に、上階から順番にターゲットを倒していった場合、目的の部屋に行くのに最適なタイミングは、1階に下りてすぐということになる。1階にいるターゲットを倒す前に、武器を確保しておこう。



⬆出現条件の敵を倒すと、その部屋の東に宝箱が出てくる。

武器データ➡P.330

血族の紋章
静かな森 エルフの里
P.260

出現条件は2段階

このミッションにある宝箱の出現条件は、まず、スタート地点の北にある谷間のS・ポーン、S・ナイトを全滅させること。次に、前述の条件を満たすことでマップ中央南の川岸に出現するS・ポーンを全滅させることだ。これらを満たすことで、川岸に出現したS・ポーンの近くに、目当ての宝箱が現れる。

そこで、ミッションがスタートしたら、まずは反転して谷間の敵を一掃しよう。アーチャーなどがいないので、ドラゴンに乗って攻撃するといいだろう。そして、それが終わったら、マップで新たな敵が出現しているのを確認。橋を渡って、目的の敵を倒しに行くのだ。

武器データ➡P.335

皇帝の槍
海上要塞 海上要塞内部
P.280

10個の鍵を手に入れろ

ここの宝箱の出現条件は、マップ内に配置された10個の宝箱に入っている鍵をすべて手に入れるという、珍しいタイプになっている。武器を入手するには、要塞内を隅から隅まで探索しなければならないのだ。鍵の入った宝箱は、1Fに7個、2Fに2個、3Fに1個配置されている。柱の影などのわかりにくい場所に置かれているものが多いので、見逃さないように丁寧に探していこう。

なお、宝箱の詳しい場所については、このフリーミッションの攻略ページにあるマップを見て確認してほしい。また、このミッションのクリア条件は敵の全滅なので、探索しながら順次敵を倒していくと効率がいい。敵はレベルが高く、なかなか手強いので、魔法などをうまく織り混ぜながら倒していこう。



⬆鍵を順番に取っていくと、最後の鍵は3Fで取ることとなるだろう。武器入りの宝箱は1Fに出現するので、宝箱を取る前に敵を全滅させないよう注意しよう。

武器データ➡P.337

聖石の杖
青き丘陵 丘陵地帯
P.267

1000体の敵を撃破せよ

このミッションの宝箱出現条件は、敵部隊のリーダー以外の敵を1000体倒すというもの（リーダーは倒しても構わない）。本編の第五章 第3節と違い、ここでは時間制限が無いので、ひたすら敵を倒していけば宝箱は出現する。効率を考えるなら、やはりドラゴンに乗り、ファイヤーボールやファイアーブレスを使って一気に掃討していった方が、より早く目的を達成できるだろう。

敵は、フィールド南側にS・ポーンとアーチャー、北側にはそれに加えてB・クィーンも配置されている。カイム、ドラゴンのどちらでいくにせよ、南側の敵から片付けていくと倒しやすい。

武器データ➡P.340

処刑台の記憶
雪の荒野 石の隠れ里
P.265

浸食地形のオーガを全滅

宝箱は、東側の浸食地形に配置されたB・オーガを10体倒すと出現する。ミッションが始まったら、すぐに谷へ向かい、条件達成を狙おう。本編の第四章第9節とは違い魔獣使いが配置されていないので、ドラゴンで侵入しても撃ち落とされる心配はない。相手はブレスに対する耐性が高いが、カイムで10体ものオーガを相手にするのは危険だと感じるなら、空からダメージを与えよう。



⬆条件を満たすと、宝箱は侵食地形南側の窪みに出現する。

武器データ➡P.350

霞切り
帝国都市 破壊された帝都 P.271

ドラゴンで一気に時間短縮

このミッションの宝箱出現条件は、スタートから2分以内に、最奥部の神殿までたどり着くことだ。神殿は大通りを真っ直ぐ行った先にあり、途中には多数の敵が配置されている。地上から行ったのでは、敵に邪魔されてしまうので、ここはドラゴンに乗って一気に目的地まで行ってしまおう。一番南にある広場に宝箱が出現する。

武器データ➡P.353

嵐神の閃撃
紅き岩山 コロシアム P.278

万全の準備を整えて挑め

敵集団との連戦となるこのミッション。宝箱の出現条件は、最後（10回目）の敵集団を15分以内に出現させるというものだ。出現する敵は、B・ビショップやB・キング、エンパイア・ガードなど、厄介な敵ばかり。攻撃力の高い武器や、魔法が強力な武器を装備して、できるだけ速やかかつ安全に倒していきたい。フリーミッションの攻略ページも参照して、敵の出現パターンなどを把握し、万全の状態で戦いに臨もう。



←条件が満たされていると、最後の敵集団と同時に、入口ゲート付近に宝箱が現れる。すぐに取りに行こう。

武器データ➡P.356

炎風の鎚矛
静かな森 妖精の谷 P.261

アーチャーには魔法で対抗

宝箱は、フィールドの西にある宮殿のまわりに展開する敵を全滅させることで、宮殿内に出現する。倒さなくてはならない敵はS・ポーンとアーチャーで、数がかなり多い。特にアーチャーは、残しておくと面倒なので、魔法などを使い、なるべく早い段階で倒してしまいたい。敵のレベル自体は低いため、攻撃魔法の一撃で倒すことができるはずだ。「カイムの剣」のように、消費MPの少ない魔法を持った武器を装備していくと有利だろう。



←宮殿に向かう時は川岸を進み、片側の岸にいる司祭を倒しておくと、ミッションクリアまでスムーズに進められる。

武器データ➡P.364

破獄の針鼠
月の神殿 砂漠の神殿 P.263

牢獄は最後に回って武器を回収

宝箱は、スタートから20分が経過すると、牢獄の北西に出現する。多くのターゲットが配置されていて、クリアに比較的時間のかかるミッションなので、宝箱出現までは素直にクリアを目指して行動しよう。スタート地点が砂漠の神殿の北で、宝箱の出現位置は牢獄内なので、神殿→収容所→牢獄の順に回ると効率がいい。

武器データ➡P.366

匠のつるはし
帝国都市 帝都祭壇 P.272

4枚の絵を見ると宝箱が出現

このミッションが、最も変わった条件かもしれない。神殿の東西の壁にかけられた絵の前に、「東の壁の右から1番目→西の壁の左から1番目→東の壁の右から7番目→西の壁の左から7番目」という順番で立つことで、宝箱が出現するのだ。神殿内に配置される敵はアンデッド・ナイトのみなので、近づかなければ出現してこない。壁際を移動し、敵の出現を最小限に抑えながら、素早く宝箱を出現させよう。

武器データ➡P.373



←部屋には多くの柱が並んでいるが、その西側の列の、一番北にある柱の下に、宝箱は出現する。

GET WEAPON
SKY FREE MISSON
フリーミッション 空中戦

クリアタイムと残りHPが入手の鍵

フリーミッションの空中戦では、「新宿上空」を除く各ミッションで、それぞれ1本ずつの武器を手に入れることができる。方法としては、画面上に出てくる宝箱などを取ったりするのではなく、各ミッションごとに設定された条件を満たすことによって、クリア後に入手できるようになっている。入手条件は各ミッションごとに異なっているが、クリア時に表示される「MISSON RESULT」の数値の中の、「クリアタイム」「魔法使用回数」「残HP」の3つが関係したものが主となっている。

死の舞踏

女神の城 上空
P.256

入手条件：敵の全滅

クリアするだけで入手可能

「死の舞踏」の入手条件は、第一章の舞台となる「女神の城」でのフリーミッションということもあって、いたって簡単。敵の全滅、つまりはステージのクリアとなっている。出現する敵も空中兵器（小）と上空用砲台だけなので、ある程度空中戦に慣れてさえいれば、苦戦することはないだろう。ちなみに、入手条件は敵の全滅となっているが、上空用砲台は破壊せずにクリアしても、武器は入手できる。

武器データ➡P.306



⬅砲台は無視してもいいが、邪魔な存在なのは相変わらず。見つけたら倒しておいたほうがいいだろう。

首切り包丁

静かな森 上空
P.259

入手条件：2分30秒以内にクリア

大型空中兵器はロックオン攻撃で倒す

このミッションには、こうもりやガーゴイルキューブなど、集団で配置される敵が出現してくる。入手条件がクリアタイムなので、ロックオン攻撃を多用して効率よく倒す必要がある。最後に登場する大型空中兵器は、このミッションで最大の敵だが、ロックオン攻撃を使えば倒しやすい。ここではMPがあっても大魔法攻撃は使わず、個々に倒すと時間のかかる周囲のザコを一掃するのに使った方がいいだろう。

武器データ➡P.310



⬅ザコに対しては、ある程度強引な攻めも必要。集団の中に突っ込んで、周囲を次々にロックしていこう。

魚人の宝杖

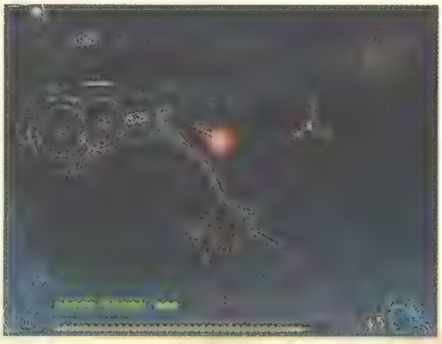
月の砂漠 上空
P.262

入手条件：大魔法攻撃を使わず、3分以内にクリア

ガーゴイルキューブを効率よく倒せ

ミッション中で一番強力な敵はグリフォンだろうが、武器を入手する上でもっとも大きな障害となるのは、数の多いガーゴイルキューブだろう。大魔法攻撃を使ってはいけないので、地道に倒していかなければならないのだ。もし、倒すのに手間取れば、制限時間をオーバーしてしまいかねない。攻撃する際は、ドラゴンと敵との高度を合わせ、旋回しならがのロックオン攻撃で、無駄なくスピーディに破壊していこう。

武器データ➡P.338



⬅ここではロックオン攻撃が勝負の鍵。ドラゴンの選択ができるなら、最大ロックオン数のより多い形態を選んでいこう。

解放の剣

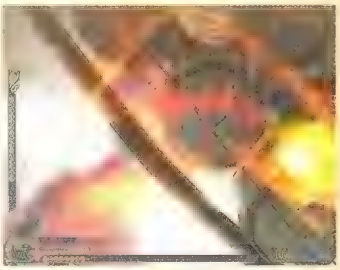
雪の荒野 上空 P.264

入手条件：3分20秒以内にクリア

特大空中兵器は上部の砲台から破壊する

1番の難敵となるのは、何度も出現する空中兵器（特大）だろう。破壊するのに手間のかかるこの敵を素早く倒せなくては、武器の入手は難しい。そこで、攻撃するときは、始めに5基の砲台から潰しておきたい。ここから撃たれる誘導弾は、空中兵器の周囲を大きくカバーしていて危険なのだ。特に3つ並んだ上部の砲台を攻撃するときは、スライドしながらファイヤーボールを連続で放ち、一息に破壊してしまいたい。また、MPが溜まりやすいミッションではあるが、残っている敵の数などをよく見て、大魔法攻撃を効率よく使っていくことも重要だ。

武器データ➡P.319



⬆大魔法攻撃は、敵集団が出現した直後に使っていくのが、最も効率がいい。MPを長く持ち越さないようにしよう。

護衛隊士の誉

青き丘陵 上空 P.266

入手条件：大魔法攻撃を使わず、3分20秒以内にクリア

大型ガーゴイルは真っ先に倒す

大魔法攻撃を使ってはいけないので、集団で出現するガーゴイルキューブ系の敵を倒すのに苦労する。ロックオン攻撃を駆使して倒していくしかないが、ガーゴイルが一緒に出現している場合は、そっちを優先的に倒していこう。ガーゴイルキューブ系の敵の中には、ガーゴイルの破壊とともに消滅するタイプがあるためだ。また、サイクロプスについては、通常ミッションで出てきた時と同じく、常に敵の背後に回るようにして攻撃していく。付随するビホルダーがいる場合でも、あまり丁寧過ぎる回避はせず、とにかくサイクロプスに攻撃を集中させていこう。

武器データ➡P.318



⬆サイクロプスが2体同時に現れる場面では、いったん2体の上を通り過ぎてから、後方にいる方を先に攻撃していこう。

堕天使の槍

空中要塞 上空 P.268

入手条件：HPを75%以上残してクリア

厄介なビホルダーは大魔法攻撃で一掃

ビホルダーやドラゴンなど、イヤな敵が多数出現するミッションだが、入手条件となるのはHPのみ。ダメージを抑えるため、時間がかかっても慎重に戦っていきたい。グリフォンやドラゴンは1体ずつおびき寄せて倒し、空中兵器に対しては、ヒットアンドアウェイを繰り返しつつ、遠距離からロックオン攻撃を行っていくというのが基本だ。

なお、敵は3回に分かれて出現するが、もっとも注意したいのが2回目に出現するビホルダーと毒性ビホルダーの集団だ。追尾タイプの攻撃を行ってくる上に数が多く、ダメージを受けやすい。ここは、すぐに大魔法攻撃で一掃してしまうのが無難だ。最初の敵集団との戦いでは、少なくとも大魔法攻撃1回分のMPを温存しておこう。

武器データ➡P.333



⬆レーダーで視界外からの攻撃もチェックしよう。

少年の欲望

帝国都市 上空 P.270

入手条件：HPを50%以上残し、5分以内にクリア

回避しながらの的確な操作が必要

敵の出現は2回あり、1回目は、スペクター、ゴースト、ガーゴイルキューブが登場する。厄介なスペクターを先に倒したいが、鎌を投げるのを待つ時間がもったいないため、先にガーゴイルキューブを倒していく。そうすればMPが溜まるはずなので、スペクターが鎌を投げたのを確認してから大魔法攻撃を使い、ほかの敵と一緒にダメージを与えていこう。だが、ゴーストに関しては相手が攻撃態勢に入らないと倒せない。ロックオンしてから接近し、核が露出したら攻撃するというパターンで1体ずつ破壊していこう。

最後のサイクロプスは攻撃力が高いため、攻撃に当たるわけにはいかない。2体の攻撃の時間差を考慮しつつ、スライドで回避し、1体ずつに攻撃を集中させて倒そう。

武器データ➡P.307



⬆条件達成の難度は高く、かなりの熟練が必要となる。

破戒の鎚矛

海上要塞 上空
P.279

入手条件：HPを25%以上残し、3分40秒以内にクリア

大魔法攻撃を使うタイミングを吟味しよう

このミッションでは、2種類の海上兵器とガーゴイル系モンスターが敵として出現する。海上兵器は、接近してからのファイヤーボールで比較的素早く倒していけるため、ここではできるだけ大魔法攻撃を使わずにおいて、2番目に出現するガーゴイルキューブを短時間で一掃するために使用していきたい。ただ、ロックオン攻撃で素早く破壊できるガーゴイルキューブより、3番目に海上兵器と一緒に出現するグリフォンの方が倒すのに手こずるという人は、そっちを倒すのに使っていってもいい。自分なりに効率のいい方を選ぼう。

武器データ➡P.365



⬆ガーゴイルキューブに大魔法攻撃を撃つ際は、先に大型のガーゴイルを倒しておくと、より効率よく一掃していける。

悪魔の鉄棍

紅き岩山 上空
P.276

入手条件：4分10秒以内にクリア

100体のガーゴイルキューブでMPを溜めろ

まず、ガーゴイルキューブをロックオン攻撃で破壊していき、MPが溜ったら、すぐに大魔法攻撃で数を減らしてしまおう。大魔法攻撃を1回使っただけでは、まだかなりのガーゴイルキューブが残るので、やはりロックオン攻撃で破壊しつつ、もう一度MPを溜めていく。あと2回分のゲージは確保できるはずだ。そして、その大魔法攻撃の1回を、次に出現する毒性ビホルダーとE・ドラゴンを全滅させるのに使い、残りの1回を、最後に出てくるE・ドラゴンとスペクターに対して使う。あとは、残ったスペクターを機会を逃さずに倒していこう。

武器データ➡P.361



⬆最後の敵集団に大魔法攻撃を使うときは、スペクターが鎌を投げるタイミングを狙っていこう。

連合軍兵士の剣

封印の森 上空
P.273

入手条件：大魔法攻撃を使わずに、4分10秒以内でクリア

ゴーストを効率よく倒していこう

クリア時間が入手条件となるこのミッションで、最も厄介なのはゴーストだろう。攻撃態勢に入るまでこちらの攻撃を受けつけないこの敵は、大魔法攻撃の効果が薄く、ロックオン攻撃で地道に倒していくほかない。こちらが接近すると攻撃態勢に入ることが多いので、近い位置にいる何体かをロックオンした状態で攻撃をかわしつつ接近し、核を見せたら攻撃……というのを繰り返して倒していこう。

序盤のゴーストさえ素早く倒せれば、敵の数自体は多くはなく、それほど焦る必要はないはずだ。E・ドラゴンリーダーやグリフォンなど多少手強い敵はいるものの、入手条件に残HPは関わってこないので、防御よりも攻撃を重視、多少の攻撃は受けても、素早く確実に倒していこう。



⬆ゴーストとともに出現する敵は先に倒してしまおう。

武器データ➡P.316

雷龍の叫び

海の神殿 上空
P.275

入手条件：大魔法攻撃を使わず、HPを25%以上残して、9分以内にクリア

耐久力の低い敵から素早く倒す

このミッションは、6回に分けて敵が登場する。長丁場となるので、残りHPには特に注意して進めていきたい。

まず6回のうち、海上兵器のみの3回は従来どおりのやり方で楽に破壊していける。3番目に出現するガーゴイルとガーゴイルキューブは、初めにガーゴイルから倒し、残ったガーゴイルキューブを、多重ロックオンからの攻撃で順番に倒していこう。5番目に出現するビホルダーとガーゴイルは、撃ってくる弾のスピードが速く、不意を突かれるとかわしづらいガーゴイルから倒していくといい。ラストに出てくる敵は、海上兵器（小）→海上兵器（大）→ガーゴイル→スペクターと、耐久力の低い敵から倒していくことで、素早く敵の数を減らしていこう。



⬆最後の戦闘では、スペクターの行動を把握しておこう。

武器データ➡P.372

Chapter 7
識見の章
データ解析

Drag on Dragoon
official guide book
complete edition

武器＆魔法パーフェクトデータ

weapon & magic perfect data

武器は全部で65種類存在する。しかし、1つのステージで持ち込める武器は8本のみ。ステージに合わせた選択を心がけよう。

ページの見方



❶ 武器の系統名。

❷ 系統ごとの基本性能を解説。

❸ 系統の特徴を「スピード」「攻撃範囲」「攻撃力」「魔法」に分け、それぞれを4段階で評価。

❹ 系統ごとに有効に使える場所を紹介。

❺ 系統ごとに通常攻撃、魔法攻撃で優れている武器をピックアップして紹介。

❻ 武器の名前。

❼ 武器がレベル1、レベル2、レベル3、レベル4のときそれぞれのグラフィック。

❽ レベルが上がっても変化しないステータス。

「切れ味」「攻撃範囲」「素材」については下の表を参照。また、「フィニッシュブロー」のタイプについては、下記の6タイプに分類している。

【周辺攻撃タイプ(大)】
カイムを中心に同心円上の敵を攻撃。効果範囲が周辺攻撃タイプ(中)より広い。

【周辺攻撃タイプ(中)】
カイムを中心に同心円上の敵を攻撃。

【周辺攻撃タイプ(小)】
カイムを中心に同心円上の敵を攻撃。周辺攻撃タイプ(中)より狭い。

【前方直線攻撃タイプ】
カイムの前方へ真っ直ぐ攻撃が出る。

【前方扇形攻撃タイプ(大)】
カイムの前方へ扇状の攻撃が出る。前方扇形攻撃タイプ(小)よりも広範囲を攻撃できる。

【前方扇形攻撃タイプ(小)】
カイムの前方へ扇状の攻撃が出る。



武器ステータス

切れ味	敵を斬ったときの感覚。ダメージ量や敵のモーションに変化はない。	攻撃力	数値が大きいほど敵を斬ったときに与えるダメージ量が増える。
攻撃範囲	武器を振ったとき攻撃が届く範囲。	重量	武器の重さ。重量が重いものほど、武器を振るスピードが遅くなる。
素材	武器を構成する素材。	必要キルカウント	レベルアップに必要なキルカウント。

武器の系統は全部で8種類

系統

カイムが取得する武器は、その形状や性質から下記の8系統に分類される。それぞれの系統には「威力は低いが攻撃間隔が短い」や「直接攻撃の性能は低いが魔法攻撃が秀逸」など、特徴がある。戦場へ向かう際に命綱となる武器の選択基準として覚えておこう。

⑨ 武器の基本的な性能を解説。

⑩ コンボの流れ・フィニッシュブローのタイミング。

フィニッシュブローを出すタイミングは[F]で紹介。また、コンボの攻撃モーションを10種類に分類しアイコンで表示している。見方については以下を参照。

アイコンの見方

横切り	【横切り(狭い)】	前方の狭い範囲で横に振る攻撃。
横斬り	【横斬り(広範囲)】	後方から前方の広い範囲で武器を横に振る攻撃。
縦斬り	【縦斬り(狭い)】	前方に向かって武器を縦に振る攻撃。
縦斬り	【縦斬り(広い)】	後方から武器を大きく振りかぶって武器を縦に振る攻撃。
斜め斬り	【斜め斬り(狭い)】	前方に向かって武器を斜めに振る攻撃。
斜め斬り	【斜め斬り(広範囲)】	後方から武器を大きく振りかぶって武器を斜めに振る攻撃。
連続斬り	【連続斬り】	素早く2連続で斬りつける攻撃。
突き	【突き】	前方に向かって武器を突き出す攻撃。
柄での攻撃	【柄での攻撃】	前方に向かって武器の柄側で行う攻撃。
押し出し	【押し出し】	[illegible]

⑪ レベルが上がると変化するステータスを、レベルごとに紹介。

各ステータスについてはP.300を参照。

⑫ 使用できる魔法の名前。

⑬ 魔法の基本的な性能を解説。

⑭ 魔法の種類や効果範囲、発動する方向を矢印やアイコンで表示。見方については以下を参照。



Ⓐ レベル1の魔法。
Ⓑ レベル2の魔法。
Ⓒ レベル3の魔法。
Ⓓ レベル4の魔法。

アイコンの見方

- カイムの[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Ⓡ [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- カイム[illegible]
- カイム[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

⑮ 魔法のステータスを紹介。

[illegible]

魔法ステータス

威力	魔法の攻撃力。数値が高いほど、敵に多くのダメージを与えられる。	消費MP	[illegible]	効果	魔法の効果の紹介。



軽く短い刀身を利した目にも留まらぬ剣さばきで群がる敵を次々と斬り刻む

基本性能　攻撃力は低いが、振りの速さはトップクラス

剣速の速さは全系統の中でも随一。コンボ数も多く、連続攻撃に適した特性を持っている。また、便利な魔法が多いのも特徴。その威力は、攻撃範囲の狭さと攻撃力の低さをカバーする。

スピード

遅い　速い

重量の軽さと刀身の短さのため、剣を振るスピードは非常に速い。斧やハンマーなど遅い武器で仕掛けてくる相手なら、動き出しを見てからでも十分反撃の体勢をとることが可能だ。

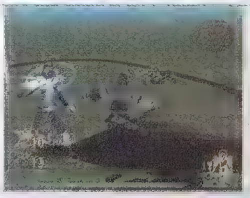


⬅「死の舞踏」の剣速は武器全体を通しても最速クラス。

攻撃範囲

狭い　広い

全体的に攻撃範囲が狭いものが多い。攻撃する際は、ギリギリまで敵に近づく必要がある。また、コンボに横斬りが多いが、刀身が短いため、一刀両断というわけにはいかない。



⬅「古の覇王」だけは別格。全武器中でもトップクラスの広さだ。

攻撃力

低い　高い

物理攻撃で与えられるダメージは低めのものが多い。コンボ内に敵をはじき飛ばす攻撃が少ない点も難点。だが、剣速が速いため、その分攻撃回数も多くなり、結果、隙も少なくなる。



⬅HPの高い敵が相手だと、倒すまでに何回も斬る必要がある。

魔法

弱い　強い

全体的に使い勝手の良い魔法がそろっている。中でも「白蝋の剣」の「インビジブルブレス」は、最後まで使用できる優秀な魔法の1つ。武器ホイールには常時入れておきたい。



⬅「インビジブルブレス」は、一定時間無敵プラス攻撃力アップ。

基本戦術　類い希なる剣速でチェインを稼ぐ

素晴らしい剣速と、攻撃力の低さは、大量のチェインを稼ぐ上で最適だ。チェインのカウントは攻撃を当てた回数。敵を一撃で倒してしまえる武器は不向きなのだ。体力が少ないときや、カイムのレベルを上げたいときなどに有効活用していきたい。ただし、強すぎる敵が相手だと、反撃で手痛いダメージを受けることもある。攻撃の途中、盾などで防御されてしまうようなら、もっと強い武器に交換した方が得策だろう。

Pickup Weapon

Attack　古の覇王

攻撃力の高さ、剣速の速さもさることながら、ソードとは思えないリーチの長さが最大の特徴だ。レベル4時の攻撃範囲の広さは脅威の一言。ぜひ入手したい。

Magic　白蝋の剣

「インビジブルブレス」の無敵・攻撃力増加の効果は、武器を変更しても持続する。強敵相手やボス戦などに欠かせない魔法の一つといえよう。

没落した王家の剣

Glory's Bane

基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
[illegible]
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
[illegible]



Weapon's Data

入手方法 ➡P.288

回復用武器として最適

剣速が速くコンボ数も多い。攻撃力が低いため、短時間で敵を倒す性能には劣るが、逆にチェインをつなげての体力回復用武器としては秀逸だ。レベル4になったら、敵に合わせてレベル調整し、回復専用として使うのもアリ。



【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

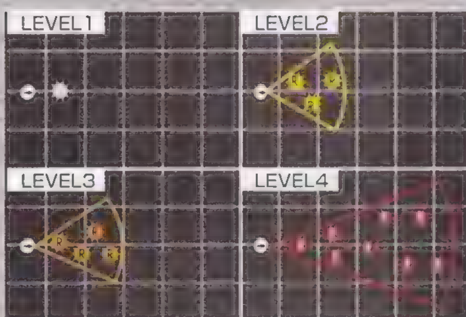
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	1.3kg	1.3kg	1.3kg	1.3kg
必要キルカウント	-	200	300	700

Magic's Data

ギュリルクロウ
Gyllir claw

序盤の敵には効果絶大

広い攻撃範囲とはじき飛ばし効果を持つ。レベル1からそこそこの威力があるので、序盤では一撃で多くの敵を葬れるだろう。だが、レベルが上がっても威力が変化しないので、中盤以降の敵にはあまり効果は期待できない。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	29	10	天空より1本の光の剣が落ちてきて敵にダメージを与える
Level 2	29×3	20	天空より3本の光の剣が落ちてきて敵にダメージを与える
Level 3	29×4	30	天空より4本の光の剣が落ちてきて敵にダメージを与える
Level 4	29×8	40	天空より8本の光の剣か落ちてきて敵にダメージを与える

Ancient Dark

古の覇王

基本ステータス

切れ味	とてもよく切れる
攻撃範囲	広い
材質	ダークマター
フィニッシュブロー	前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

入手方法 ➡P.288

剣速・攻撃範囲は最高レベル

剣に宿った力で、広範囲を切り裂くことが可能。レベル4時の攻撃範囲の広さは、全武器中1.2を争う。チェイン数稼ぎ、ザコの掃討など、どんな場面でも使用できる万能の剣だ。入手難易度は高いが、ぜひとも手に入れたい。



⬅すべてにおいて秀いでた最強クラスの剣。これさえあれば恐いものなし。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

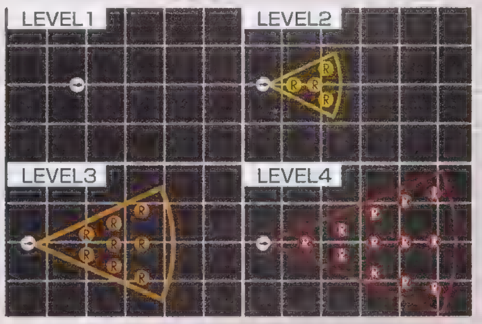
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	22	27	32
重量	1.5kg	1.5kg	1.5kg	1.5kg
必要キルカウント	-	320	350	500

Magic's Data

トールクロウ
Thor's claw

連続使用で威力の低さをカバー

魔法陣を発生させ、相手のHPを奪っていく攻撃魔法。レベル4まで成長させれば、広範囲の敵を一気に攻撃することが可能だ。威力にやや物足りなさを感じるが、消費MPが10と低い。連続使用していくのも1つの手だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	22	10	魔法陣が発生し、周囲の敵の体力を奪い取っていく。
Level 2	22×4	10	4つの魔法陣が発生し、周囲の敵の体力を奪い取っていく。
Level 3	22×8	10	8つの魔法陣が発生し、周囲の敵の体力を奪い取っていく。
Level 4	22×12	10	12の魔法陣が発生し、周囲の敵の体力を奪い取っていく。

Hunting knife

領主の狩猟刀

基本ステータス

切れ味
よく切れる

攻撃範囲
狭い

材質
鉄

F フィニッシュブロー
[illegible]攻撃タイプ[illegible]



Weapon's Data | 入手方法 ➡P.293

振りの速さを最大限活用

コンボ数は全武器中最高の15。持ち味のスピードを活かして立ち回れば、気持ちよくコンボを決められる。ただし、4発目の斜め斬り後にある隙には気を付けよう。レベル1での攻撃力では心許ないので早めのレベルアップが必須。



⬅[illegible]

【コンボの流れ】



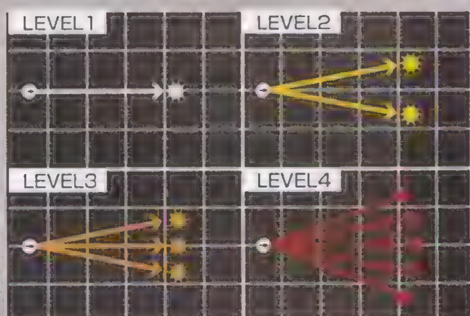
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	1.4kg	1.4kg	1.4kg	1.4kg
必要キルカウント	-	150	200	450

Magic's Data | ケルベロスファング Cerberus fang

はじき飛ばした敵に追い打ち

衝撃波が地面を一直線状に這い敵を蹴散らしたあと、爆発して広範囲を攻撃する。前方に敵が集中しているときが、最適の発動タイミングだ。ただ、与えるダメージ量が低めなので、すかさず追撃をしてトドメを刺そう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	9	10	衝撃波が直線状に地面を這って進んでいく
Level 2	9×2	10	2つに分かれた衝撃波が直線状に地面を這って進んでいく
Level 3	9×3	10	3つに分かれた衝撃波が直線状に地面を這って進んでいく
Level 4	9×5	10	5つに分かれた衝撃波が直線状に地面を這って進んでいく

Deathdance

死の舞踏

基本ステータス

切れ味	とてもよく切れる
攻撃範囲	狭い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	前方扇形タイプ(小)



Weapon's Data

入手方法 ➡P.296

チェイン数稼ぎ専用の剣

序盤の乱戦などで、チェイン数稼ぎの武器として活躍が期待できる。囲まれそうになったら、周囲を攻撃できる魔法でフォローだ。また、フィニッシュブローが前方扇形タイプなので、敵の密集している方向を狙って撃っていこう。



←HP回復には大量のチェインが必要。状況に合わせて使い分けていこう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

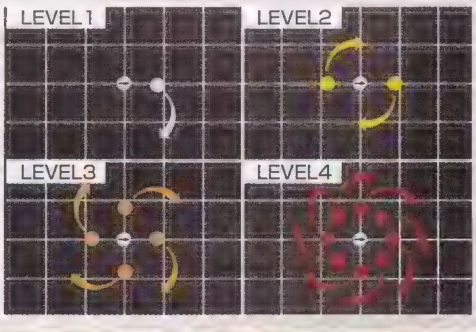
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	1.4kg	1.4kg	1.5kg	1.6kg
必要キルカウント	−	200	300	700

Magic's Data

フィーラーオブカオス
feeler of caos

集団に突入し連続ヒットを狙う

暗黒の渦がカイムの周囲を回転しながら、次第に外へと広がっていく。一発の威力は大したことないが、一定時間回転するので連続ヒットする場合もある。敵の集団に突っ込み多数の敵を巻き込む——といった使い方も可能だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	暗黒の渦が周囲を回転しながら広がり、遠ざかっていく。
Level 2	8×2	10	2つの暗黒の渦が周囲を回転しながら広がり、遠ざかっていく。
Level 3	8×4	10	4つの暗黒の渦が周囲を回転しながら広がり、遠ざかっていく。
Level 4	8×8	10	8つの暗黒の渦が周囲を回転しながら広がり、遠ざかっていく。

Immature

少年の欲望



基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
狭い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
[illegible]タイプ

Weapon's Data

入手方法
➡P.297

隙のない攻撃で全方位に対応

横斬りや体を回転させながら斬る攻撃モーションが多いので、後方や左右の敵にも対処しやすく使い勝手がいい。「没落した王家の剣」あたりの攻撃力ではつらくなってくる中盤以降で、回復用武器として使用していくのがオススメだ。



←刀身が短かく、1発目の突きを当てづらいが、[illegible]

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

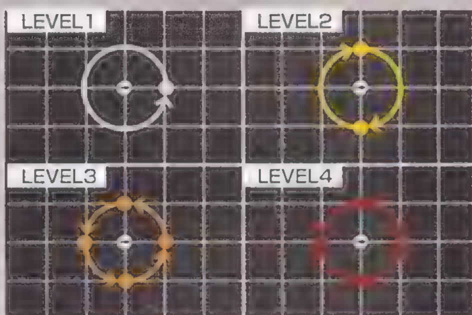
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	8	10	16
重量	1.4kg	1.4kg	1.5kg	1.5kg
必要キルカウント	–	280	310	700

Magic's Data

フェアリーホーン

妖精の力を借り敵を討つ

消費MPが少ない割には威力は高め。レベル3まで上昇すると4匹の妖精がカイムの周囲を回転し、近付く敵を片っ端からなぎ倒してくれる。また、剣の特性から比較的にMPを溜めやすい。積極的に使っていこう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	妖精が周囲を回りダメージを与える。継続時間10秒間
Level 2	26×2	10	2匹の妖精が周囲を回りダメージを与える。継続時間10秒間
Level 3	26×4	10	4匹の妖精が周囲を回りダメージを与える。継続時間10秒間。
Level 4	26×4	10	4匹の妖精が周囲を回りダメージを与える。継続時間15秒間

Reincarnation

輪廻転生

基本ステータス

切れ味	とてもよく切れる
攻撃範囲	狭い
材質	鋼鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data

入手方法
➡P.286

乱戦時でも安心して使える

コンボ数が最大で14と多く、攻撃力も高い。後方まで届く攻撃が多いので、包囲されても難なく切り抜けられるはずだ。ただし、リーチが短いので、敵との距離感覚が重要。空振りしないようにフットワークを利かせて戦おう。



←剣速の速さを活かして、相手の反撃前にコンボを叩き込んでいこう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	11	14	19
重量	1.5kg	1.6kg	1.6kg	1.6kg
必要キルカウント	–	250	280	470

Magic's Data

ブレスオブミカエル
breath of Michael

窮地のときに頼りになる

数十秒間カイムが無敵になる。強敵相手やピンチのときに使用していこう。光の文字が敵にヒットすると若干ダメージを与えられる。だが、無敵系の魔法としては「白蝋の剣」に劣るため、その代替的な扱いと考えてもいい。



←無敵中は敵の反撃を気にせず攻撃可能。一気にキルカウントを稼げる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	—	10	光の天使文字に包まれて無敵になる。継続時間10秒間。
Level 2	—	20	光の天使文字に包まれて無敵になる。継続時間15秒間。
Level 3	—	30	光の天使文字に包まれて無敵になる。継続時間25秒間。
Level 4	—	40	光の天使文字に包まれて無敵になる。継続時間30秒間。

Dragon's Hook

地竜の鉤爪

基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
狭い
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
[illegible]タイプ[illegible]



Weapon's Data

入手方法
⇒P.288

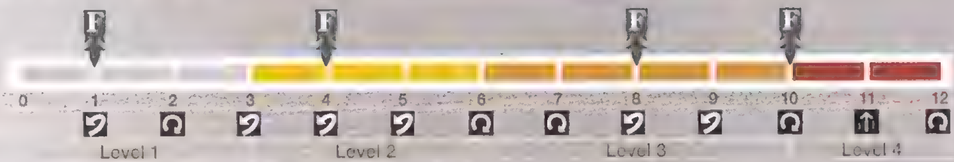
攻撃力は高いが重さがネック

ソードの中では「古の覇王」に次ぐ攻撃力の高さを誇る。ただし、重量が重いため剣速は遅めだ。フィニッシュブローを出すときの隙も大きいので、ほかのソードと同じ感覚で使用すると、手痛い反撃を食らう場合が多い。



⬅ためや敵方にうまく攻めて、スピードのなさを補えるかがキモだ。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	13	20	25	29
重量	2.0kg	1.9kg	1.8kg	1.7kg
必要キルカウント	–	280	310	400

Magic's Data

クロウオブアイアンウィドゥ
claw of iron widow

鉄球を落下させ敵を撃破

上空から鉄球を落として前方の敵にダメージを与える。レベル2以降はランダムに落ちるので、敵の集団を狙って当てることは難しい。また、威力があるのはいいが、各レベルともMPをMAXまで溜めないと撃てないのもネック。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	38	10	天空から勢いよく鉄球が落ちて来て敵にダメージを与える。
Level 2	38×3	20	天空から勢いよく3個の鉄球が落ちて来て敵にダメージを与える
Level 3	38×6	30	天空から勢いよく6個の鉄球が落ちて来て敵にダメージを与える。
Level 4	38×8	40	天空から勢いよく8個の鉄球か落ちて来て敵にダメージを与える

Butcher knife

首切り包丁

基本ステータス

切れ味
よく切れる
攻撃範囲
狭い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ（中）



Weapon's Data ｜ 入手方法 ➡P.296

剣速を活かしチェインを稼ぐ

全武器65本中最も軽く、振りが速い。チェイン数稼ぎにもってこいの剣だ。コンボ自体の隙も小さく、テンポよく振れる。だが、攻撃範囲が狭いので、こちらの射程外から攻撃を受けてしまう危険は否めない。フィニッシュブローをうまく取り入れて戦うといいだろう。



⬅使用するならば、序盤のステージまで。中盤以降の使用はかなりリスキー。

[コンボの流れ]



[Level別ステータス]

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	1.0kg	1.1kg	1.2kg	1.2kg
必要キルカウント	–	200	290	660

Magic's Data ｜ ブレスオブサクリファイス breath of sacrifice

HPと引き替えにチカラを得る

攻撃力増加、ダメージ量減少の効果に加え、カイムの周辺を光りの玉がまわり、敵をなぎ倒してくれる。だたし、魔法発動と同時に出る自爆は少々厄介。レベル4ではHPが一気に50も減ってしまうので多用は厳禁だ。



⬅発動タイミングには注意が必要。HPが少ないときの使用は自殺行為だ。

[Level別魔法効果]

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	自爆後、光が10秒間現れ、攻撃力1.5倍、ダメージが66%になる。
Level 2	26	10	自爆後、光が15秒間周囲を回り、攻撃力2倍、ダメージ50%になる。
Level 3	26	10	自爆後、3つの光が20秒間周囲を回り、攻撃力2.5倍、ダメージ40%になる。
Level 4	26	10	自爆後、4つの光が20秒間周囲を回り、攻撃力3倍、ダメージ33%になる。

Kris

涅槃の短剣

基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
狭い
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
[illegible]



Weapon's Data

入手方法
➡P.286

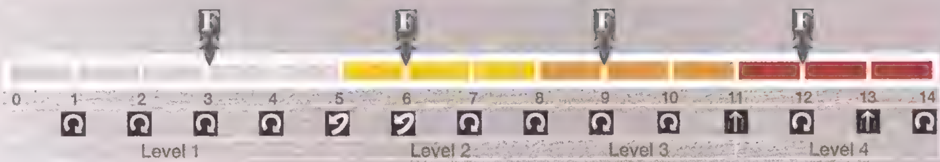
体力回復用ソード強化版

物理攻撃用としては「没落した王家の剣」の強化版と言える。敵が強くなってきたら、体力回復用にこちらに切り替えてもいいだろう。コンボ数、フィニッシュブロー共に「没落した王家の剣」と同じなので、同様の感覚で使えるはずだ。



⬅「没落した王家の剣」より若干遅いが、気にはならない程度。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

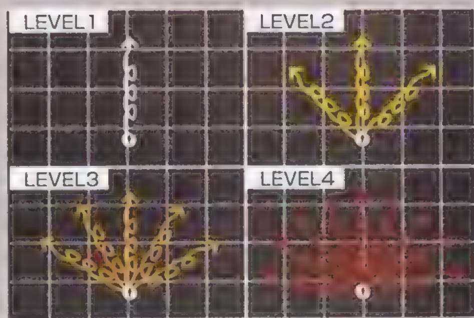
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	3	6	8	14
重量	1.5kg	1.5kg	1.6kg	1.6kg
必要キルカウント	–	200	300	600

Magic's Data

ヴォイスオブザクレセント
voice of the crescent

弓兵や操作兵を狙え

三日月状の光弾が敵を追尾する。ただし、レベルが上がっても威力は低いので、HPの多い敵には有効ではない。アーチャーやワーカーなどHPの少ない敵を遠距離から攻撃しよう。なお、光弾は敵に当たっても一定時間飛び続ける。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	三日月状の光弾が1つ、敵をめがけて飛んでいく
Level 2	8×3	10	三日月状の光弾が3つ、敵をめがけて飛んでいく
Level 3	8×5	10	三日月状の光弾が5つ、敵をめがけて飛んでいく
Level 4	8×9	10	三日月状の光弾が9つ、敵をめがけて飛んでいく

Sword breaker

白蝋の剣

基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
広い
材質
鋼鉄
フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data | 入手方法 ⇒P.286

最後まで手放せない「魔法」の剣

ソードとしては若干重めだが、攻撃範囲の広さと攻撃力の高さでカバー。フィニッシュブローが3発目に撃てる特性を活かし、敵をはじき飛ばしていこう。強力な魔法があり最後まで使える武器なので、レベル4まで上げておきたい。



←物理攻撃もそこそこ強いが、その真価が発揮されるのは魔法を使ったとき。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	11	14	19
重量	1.6kg	1.8kg	1.8kg	1.9kg
必要キルカウント	−	200	280	600

Magic's Data | インビジブルブレス invisible breath

無敵中は武器を持ち替えて攻撃

体が透明の間は無敵+攻撃力アップ。魔法使用後、武器を替えても効果は持続するので、回復時、強敵との対戦時など状況に応じて使い分けよう。また、姿が半透明になると効果切れが近い証拠。敵から離れるなどの備えが必要だ。



←弓兵や司祭など遠距離攻撃を行う敵に近づく際に使うのもアリ。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	—	10	10秒間、体が透明になる。その間、攻撃力は1.5倍。
Level 2	—	20	15秒間、体が透明になる。その間、攻撃力は2倍。
Level 3	—	30	20秒間、体が透明になる。その間、攻撃力は2.5倍。
Level 4	—	40	25秒間、体が透明になる。その間、攻撃力は3倍。

ロングソード LongSword

長い刀身と素早い振りで敵を優美に斬り捨てる使い勝手のいい刀剣

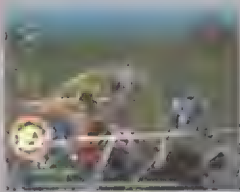
基本性能 すべての性能が平均的な万能型の武器

スピード、攻撃範囲、攻撃力、魔法——どれをとっても低い能力がない、バランスの高さが最大の魅力。コンボにも横斬りやはじき飛ばしが適度に入っており、非常に扱いやすい武器といえる。

スピード



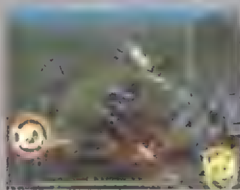
種類によって若干の違いはあるが、基本的に剣速は速い。「信義」や「焔の篝」などは、ソードにも引けを取らない剣速を誇る。また、フィニッシュフローも、発動が速く使いやすい。



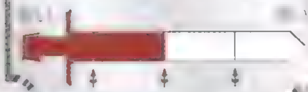
攻撃範囲



攻撃範囲は比較的広い。コンボの構成も横斬り中心の武器が多く、左右や背後の敵への対処も可能だ。また、武器によって攻撃範囲にそれほど違いが出ないのも特徴の1つだ。



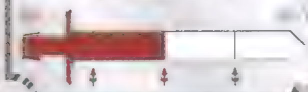
攻撃力



攻撃力はそれほど高くない。だが、ミッション内のザコを倒すには、十分な性能といえる。コンボ内に敵をはじき飛ばす攻撃が少ないため、体力の多い敵の戦闘には、少し不安が残る。



魔法



威力、性能ともに平均的な魔法が多い。そのため、序盤では活躍できるが、後半に進むと物足りなさを感じるだろう。魔法はあくまで、物理攻撃のサポートとして考えておこう。



基本戦術 どんな状況にも対応可能な万能な剣

クセがないので、ザコ相手なら敵に向かって剣を振っているだけでも勝てる。攻撃範囲の広さや振りの速さを活かして、チェインを稼いでいこう。また、魔法の威力がそれほど高くないので、魔法攻撃で体力を減らし物理攻撃でトドメ——これを繰り返す戦法もアリだ。チェインを稼ぎながらキルカウントを上げられるので、高い体力をキープすることが可能。常に1本は所持しておきたい武器の1つだ。

Pickup Weapon

Attack 鉄塊

攻撃力の高さは全武器中でもダントツのトップ。圧倒的な攻撃範囲の広さと、はじき飛ばし効果で、敵を寄せ付けずに殲滅することができる。

Magic 信義

「スサノオの牙」は相手にダメージを与えるだけでなく、行動不能に陥らせることができる。すかさず攻撃を仕掛ければ追い打ちが可能だ。

Crescent

月光と闇

基本ステータス

切れ味
よく切れる
攻撃範囲
広い
材質
大理石
F フィニッシュブロー
前方扇形タイプ(小)



Weapon's Data | 入手方法 ➡P.288

最高クラスのロングソード

ロングソードとしては、最高クラスの攻撃力を誇る。7発目以外は横や後ろにまで攻撃が届き、敵に囲まれても対処しやすい。ただし、レベル3まではコンボ数が7発と少ないので、早めにレベル4まで上げておこう。



⬅フィニッシュブローを撃つタイミングは、コンボの前半に集中している。

【コンボの流れ】

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	F		F		F					F		
	Level 1			Level 2		Level 3				Level 4		

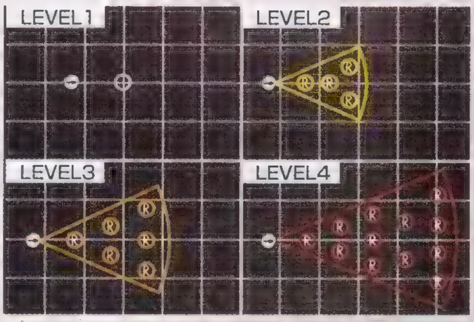
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	22	27	32
重量	2.0kg	2.0kg	2.1kg	2.1kg
必要キルカウント	-	280	320	400

Magic's Data | ファングオブイフリート fang of Efreet

前方が広いほど効果的

威力が高く前方への効果範囲も広い。やや離れた前方に敵がいる場合は、一気に殲滅が可能だ。逆に、自分の近くにいる敵には効果は少ない。使用後はMPがゼロに近い状態になるので、あまり敵のいない場所での使用は控えよう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	48	10	地中より巨大な火柱が吹き上がる。
Level 2	48×4	20	地中より4本の巨大な火柱が吹き上がる。
Level 3	48×6	30	地中より6本の巨大な火柱が吹き上がる。
Level 4	48×12	40	地中より12本の巨大な火柱が吹き上がる。

人斬りの断末魔

Slaughterum

基本ステータス

切れ味
よくきれる
攻撃範囲
広い
材質
鉄
F フィニッシュブロー



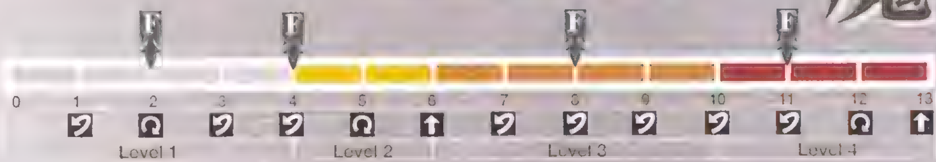
Weapon's Data 入手方法 ➡P.289

メイン武器候補の1つ

攻撃力、剣速といったステータスが、バランス良く高い剣。広範囲を攻撃できるモーションも多く、扱いやすいので育てておいて損はないはずだ。フィニッシュブローに頼らず、剣自体の性能を活かしたコンボ中心の攻めがオススメ。



【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	22	27	32
重量	1.9kg	2.0kg	2.1kg	2.2kg
必要キルカウント	-	280	320	400

Magic's Data サンダークロウ

降り注ぐ稲妻で敵を壊滅に

雷雲を呼んで稲妻を落とし敵にダメージを与える。レベル4まで上がると、16発も落とすことが可能だ。攻撃力も高く、弱い敵ならばイチコロ。HPの高い敵には魔法で削って物理攻撃にシフトする戦法が有効だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	48	10	雷雲から強烈な雷か前方に落ち、敵にダメージを与える
Level 2	48×4	20	雷雲から強烈な4本の雷か前方に落ち、敵にダメージを与える
Level 3	48×8	30	雷雲から強烈な8本の雷が前方に落ち、敵にダメージを与える
Level 4	48×16	40	雷雲から強烈な16本の雷か前方に落ち、敵にダメージを与える

Soldiers Sword

連合軍兵士の剣

基本ステータス

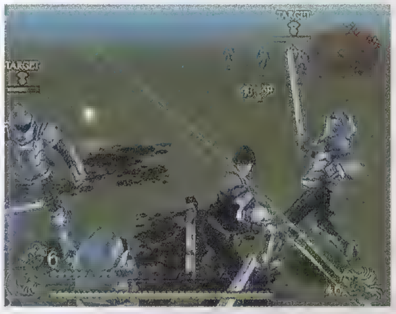
切れ味	よく切れる
攻撃範囲	広い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data 入手方法 ⇒P.298

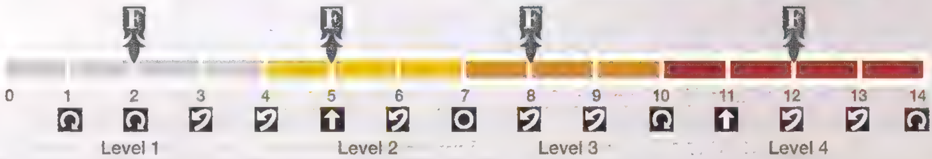
高速の振りで連続攻撃

ソードに引けを取らないスピードで攻撃を行えるのが魅力。ただ攻撃力に関しては不安あり。レベル3まで成長させてから使用しよう。なお、コンボを使うときは、7発目の突き後に若干隙があるので、手前で止めるなどの工夫が必要だ。



←序盤のザコならば、適当に振るだけでもチェイン、キルカウントを稼げる。

【コンボの流れ】



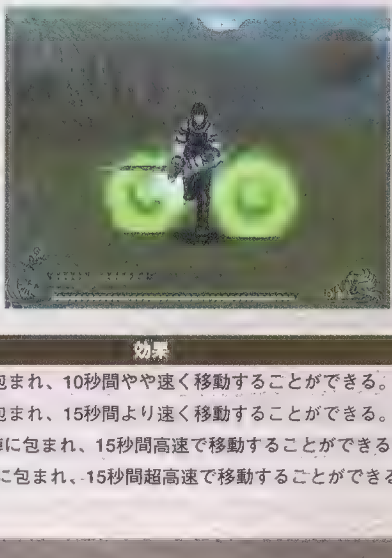
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	4	10	12	15
重量	1.8kg	1.8kg	1.8kg	1.9kg
必要キルカウント	–	150	200	270

Magic's Data ブレスオブスレイプニル breath of Sleipnir

カイムの走力が倍増

緑の光がカイムを包み込み、数十秒間高速で移動することが可能になる。タイム制限があるステージなどに使用していくと効果的だ。なお、レベル4ではダッシュ斬りまで要する時間も約2秒間と半減するので覚えておこう。



←あっという間に敵を置き去りに。余計な戦闘を回避したいとき重宝する。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	—	10	魔法陣に包まれ、10秒間やや速く移動することができる。
Level 2	—	20	魔法陣に包まれ、15秒間より速く移動することができる。
Level 3	—	30	2つの魔法陣に包まれ、15秒間高速で移動することができる。
Level 4	—	40	3つの魔法陣に包まれ、15秒間超高速で移動することができる。

Debol'popol

デボルポポル



基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
広い
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
前方多段攻撃タイプ

Weapon's Data

入手方法
➡P.288

コンボ数の多さが魅力

レベル1では若干弱めに感じるが、レベル2になると攻撃力が一気に上がる。さらに、レベル4になればコンボ数が15となり、チェインも稼ぎやすくなるだろう。フィニッシュブローが、どれも早い発数で撃てるのもいい。



←レベル2になれば、レベル3のカイムの[illegible]

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

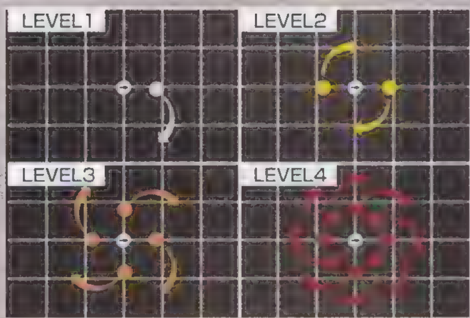
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	4	10	12	15
重量	2.1kg	2.2kg	2.3kg	2.4kg
必要キルカウント	-	200	280	400

Magic's Data

クリムゾンフィーラー
crimson feeler

自分を中心に火球が回る

威力は低いが、火球は敵に当たっても消えずに一定時間回り続ける。移動しながら火球が敵に当たる距離をキープし、連続ヒットを狙おう。ただし、MPを10消費するので、レベル1ではムダ撃ちせず敵の密集地で使用していこう。



【Level別魔法効果】

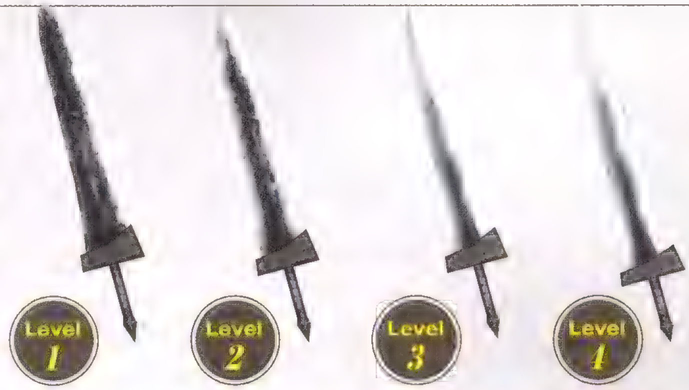
レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	紅蓮の火球がカイムの周囲を回転し、敵をなぎ倒す
Level 2	8×2	10	2つの火球がカイムの周囲を回転し、敵をなぎ倒す
Level 3	8×4	10	4つの火球がカイムの周囲を回転し、敵をなぎ倒す
Level 4	8×8	10	8つの火球がカイムの周囲を回転し、敵をなぎ倒す

Abdul-Hamid

護衛隊士の誉

基本ステータス

切れ味	よく切れる
攻撃範囲	広い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	前方扇形タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ⇒P.297

どんな場面でも活躍できる

レベル1ではコンボ数は3つと少なめ。フリーミッションなどで早めに鍛えていこう。振りが速く、攻撃力もそこそこ。ザコ敵の掃討やチェイン数稼ぎと、どちらもこなしてくれる。扱いやすいのでメインの武器にするのもいいだろう。



←3発目、10発目の突きを出すときは、空振りしないように気を付けよう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	9	16	20	23
重量	2.3kg	2.3kg	2.3kg	2.4kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data ケルビックブレス Cherubic breath

非常に貴重な回復魔法の1つ

魔法によってHPの回復を行えるので重宝する。レベル4まで上昇すれば、瀕死の状態からも一気に完全回復することができる。だたし、光球による防御はあるが、一定時間防御力が低下するので、敵のいない安全な場所で唱えるのがいいだろう。



←剣自体も優秀なので、回復用として武器ホイールに入れておくのもいい。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	—	10	光球が周囲を回転し防御する。体力回復＆15秒間防御力低下。
Level 2	—	10	光球が周囲を回転し防御する。体力回復＆20秒間防御力低下。
Level 3	—	10	2つの光球が周囲を回転し防御。体力回復＆25秒間防御力低下。
Level 4	-	10	3つの光球が周囲を回転し防御。体力回復＆30秒間防御力低下。

Sword Freedom

解放の剣



基本ステータス

- 切れ味
- 攻撃範囲
- 材質
- F フィニッシュブロー

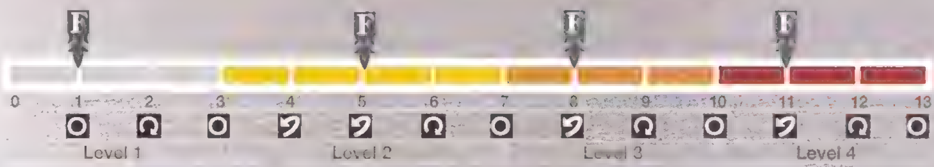
Weapon's Data 入手方法 ➡P.297

特徴あるコンボ内容を把握

13コンボ中突きが5回（1.3.7.10.13発目）もあり、やや扱いづらさを感じる。突きと突きの間の横斬りをうまく使えるかがカギ。突きで相手を攻撃しつつ懐に飛び込み、横切りで周囲の敵をなぎ払う――といった戦い方が理想だ。



【コンボの流れ】



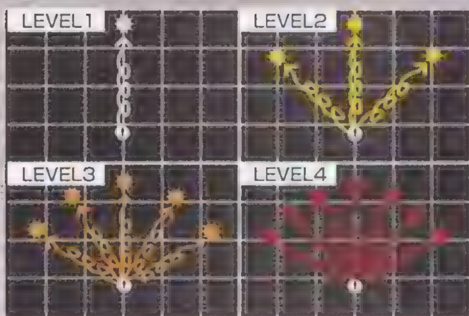
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	9	16	20	23
重量	1.8kg	1.8kg	1.8kg	1.9kg
必要キルカウント	–	250	280	270

Magic's Data ボイスオブグングニル voice of Gungnir

魔法の剣が敵を追いかけ貫く

光の剣が敵めがけて飛んでいく追尾型の攻撃魔法だ。消費MPが少ない割には威力がそこそこあるので何度も唱えることができる。敵を突き刺したあとは、その場でクルクルと回転し触れた相手にもダメージを与えてくれる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	20	10	光の剣が飛んでいき、敵にダメージを与える
Level 2	20×3	10	3本の光の剣が飛んでいき、敵にダメージを与える
Level 3	20×5	10	5本の光の剣が飛んでいき、敵にダメージを与える
Level 4	20×7	10	7本の光の剣が飛んでいき、敵にダメージを与える

Ironcluster

鉄塊

基本ステータス

切れ味
切れ味悪い

攻撃範囲
かなり広い

材質
鉄

F フィニッシュブロー
前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

入手方法
➡P.289

ひと振りで周囲の敵を一掃

重量、攻撃力は全65本の武器中トップ。脅威のリーチから繰り出される攻撃により、敵を集団ごと葬り去ることができる。はじき飛ばし効果もあるので、独特の距離間を覚えれば、相手を一切寄せ付けずに戦うことも可能だ。



←その名のとおり剣というより鉄の塊。ヒットした敵は人形のように吹き飛ぶ。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	52	57	60	62
重量	40.0kg	42.0kg	43.0kg	45.0kg
必要キルカウント	–	380	450	670

Magic's Data

アイオブサクリファイス
eye of sacrifice

魔法もダントツの破壊力

爆発を起こし周辺の敵をはじき飛ばす。物理攻撃もさることながら魔法も非常に強力だ。レベル4のときの威力は101にも及ぶ。ただし、発動時にHPを消費するのがネック。連続使用はピンチを招くことになるので避けよう。



←魔法単発としては最強の魔法。ただし、HPを犠牲にするので乱発はできない。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	38	10	自らの身を犠牲に小爆発を起こし、周囲の敵にダメージを与える。
Level 2	52	20	自らの身を犠牲に爆発を起こし、周囲の敵にダメージを与える。
Level 3	83	30	自らの身を犠牲に大爆発を起こし、周囲の敵にダメージを与える。
Level 4	101	40	自らの身を犠牲にして巨大な爆発を起こし、周囲の敵を一掃する。

Flameberge

焔の簀



基本ステータス

切れ味
とてもよく切れる
攻撃範囲
広い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
前方扇形タイプ(小)

Weapon's Data

入手方法 ➔P.289

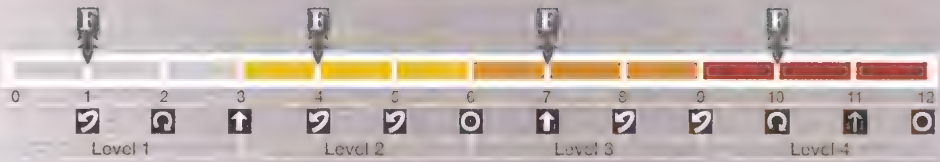
突きのタイミングを覚える

コンボの6発目と12発目に突きが入る。突きは攻撃範囲が直線的なため、敵に囲まれているときは、5発目か11発目でコンボを止めていくのがいいだろう。フィニッシュブロー、魔法とともに前方への攻撃が多いのが特徴。



←[illegible]いれると[illegible]撃する[illegible]ない レーダーには[illegible]を配ろう

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

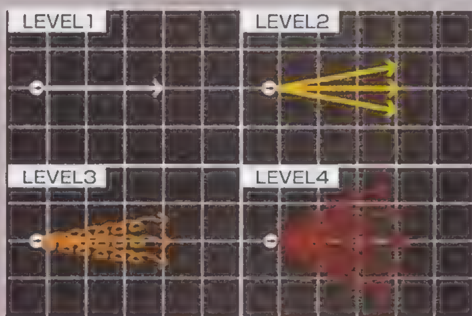
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	10	14	17	23
重量	1.7kg	1.8kg	1.9kg	1.9kg
必要キルカウント	–	280	350	600

Magic's Data

ボイスオブインフェルノ

レベル3からが強力

レベル2までは前方に火球が飛ぶだけだが、レベル3で敵を追尾する機能が付く。追尾は360度すべての方向に対応している。物理攻撃が前方に寄りがちな分を、魔法でカバーしよう。なお、火球は一定時間敵を探し飛び続ける。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	巨大な火球が正面に飛んで爆発する。
Level 2	32×3	10	3つの巨大な火球が正面に飛んで爆発する
Level 3	32×3	10	3つの巨大な火球が敵を追尾して爆発する
Level 4	32×5	10	5つの巨大な火球が敵を追尾して爆発する。

Nobuyoshi

信義

基本ステータス

切れ味	とてもよく切れる
攻撃範囲	広い
材質	鋼鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(小)



Weapon's Data

入手方法
➡P.286

レベル4でコンボ数が増加

剣速は速い部類に入るが、レベル3までのコンボ数がやや物足りない。レベル4になると13発まで増えるので、根気良く育てよう。ただし、入手後すぐに実戦投入できる強さはないので、フリーミッションなどで育成が必要だ。



⬅8発目に出る攻撃は、横斬りから縦斬りに繋がる連続攻撃だ。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

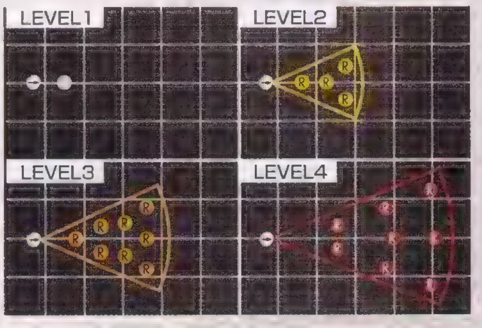
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	10	14	17	23
重量	1.8kg	1.8kg	1.9kg	1.9kg
必要キルカウント	–	250	280	470

Magic's Data

スサノオの牙
Fang of Susano-oh

敵を凍らせるフィールドで攻撃

冷気のフィールドが一定時間発生。フィールドに乗った敵はダメージを受け、数秒間行動不能となる。フィールド発生中なら何度でもダメージを与えられるので、あえて攻撃せず、硬直解除後に再び攻撃が入るのを待ってもいい。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	冷気のフィールドが1つ発生する。
Level 2	32×4	10	冷気のフィールドが4つ発生する。
Level 3	32×8	10	冷気のフィールドが8つ発生する。
Level 4	32×8	10	冷気のフィールドが8つ発生する。

貴正 *Takamasa*

基本ステータス

切れ味	とてもよく切れる
攻撃範囲	広い
材質	[illegible]
F フィニッシュブロー	[illegible]



Weapon's Data

入手方法 ➡P.289

実戦投入はレベルを上げてから

横斬りのモーションが多いので、全方位に睨みを利かせながら攻撃できる。ただ初期のコンボ数では使い勝手が悪い。鍛えて早めにレベル4に到達させよう。持ち前の剣速を活かせば、チェイン数稼ぎを行うことも可能だ。



[コンボの流れ]



[Level別ステータス]

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	22	27	32
重量	1.8kg	1.8kg	1.8kg	1.7kg
必要キルカウント	−	280	320	400

Magic's Data

アマテラスの息吹
breath of Amaterasu

強力な攻撃型補助魔法

攻撃力が倍増する代わりに、受けるダメージも増えるといったハイリスクハイリターンな魔法だ。レベル4では受けるダメージが3倍。攻撃を受けた場合のことを考えると、使用はある程度HPに余裕があるときのみに限定される。



[Level別魔法効果]

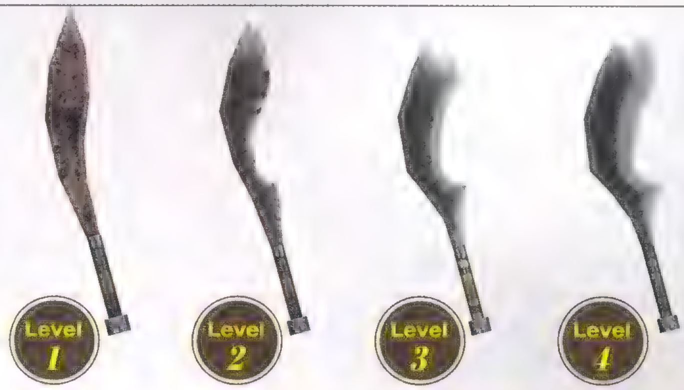
レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	−	10	魔炎により10秒間、攻撃力が1.5倍。但しダメージも1.5倍
Level 2	−	10	魔炎により15秒間、攻撃力が2倍　但しダメージも2倍
Level 3	−	10	魔炎により20秒間、攻撃力が2.5倍　但しダメージも2.5倍
Level 4	−	10	魔炎により25秒間、攻撃力が3倍　但しダメージも3倍

Southern Seagod

南海の魔神

基本ステータス

切れ味	よく切れる
攻撃範囲	広い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data

入手方法
➡P.293

ソードと同じ感覚で使用可能

刀身が短く、ロングソードというよりもソードに近い。振りが速く、攻撃力もそこそこあるので、チェイン数稼ぎやザコ敵一掃のどちらでもそつなく使えるだろう。後方までカバーしている攻撃モーションが多いのもいい。



←フィニッシュブローを織り交ぜながら使い攻撃範囲の狭さをフォロー。

【コンボの流れ】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

F(2) F(5) F(8) F(10)

Level 1 / Level 2 / Level 3 / Level 4

【Level別ステータス】

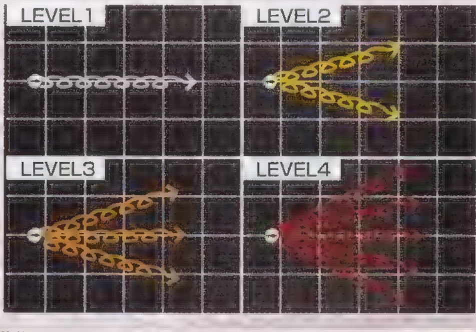
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	11	14	19
重量	1.8kg	1.9kg	2.0kg	2.1kg
必要キルカウント	-	200	270	600

Magic's Data

ボイスオブバラム
voice of Balam

遠距離攻撃をしてくる敵対策に

小さな火の玉が敵をホーミングしHPを削る。消費MPが5と少なく、連続で魔法を唱えることも可能だ。威力の弱さは、撃てる回数の多さで補おう。また、弓矢や魔法攻撃などの遠距離攻撃をしてくる敵に撃っていくのも効果的。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	18	5	追尾する小さな火球が飛んでいく。
Level 2	18×2	5	追尾する2つの小さな火球が飛んでいく。
Level 3	18×3	5	追尾する3つの小さな火球が飛んでいく。
Level 4	18×5	5	追尾する5つの小さな火球が飛んでいく。

Sosun-patta

ゆりの葉の剣



基本ステータス

切れ味
よく切れる

攻撃範囲
広い

材質
鉄

F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(小)

Weapon's Data

入手方法 ➡P.293

高速に振る剣で切り刻む

攻撃力がないので、剣速を活かした戦い方が重要になってくる。持ち前のスピードで立ち回り、相手に反撃される前に斬り付ける——を基本として戦おう。リーチのあるソードと考え、回復専用の武器にしてしまうのもいい。



←剣速はロングソード最速。弱い敵が相手ならばメイン武器としても

【コンボの流れ】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Level 1 / Level 2 / Level 3 / Level 4

【Level別ステータス】

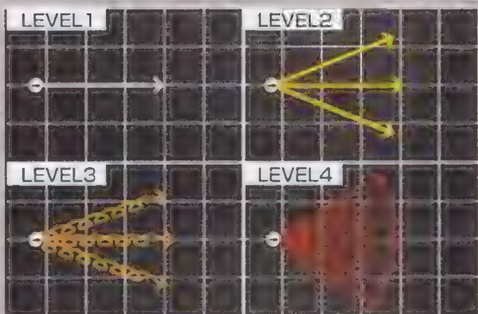
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	3	6	8	14
[illegible]	1.8kg	1.9kg	2.1kg	2.2kg
必要キルカウント	-	150	200	350

Magic's Data

バスタードウィング
bastard wing

レベル3以降は追尾型に変わる

レベル2までは衝撃波が直線状に飛び爆発するだけ。しかし、レベル3以上になると敵をホーミングする魔法に変化するのだ。さらに威力もレベルの上昇とともに増加。使いやすさの点からも武器レベルを4まで上げておきたい。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	光の衝撃波が直線状に飛んでいき、爆発する。
Level 2	19×3	10	3つの光の衝撃波が直線状に飛んでいき、爆発する。
Level 3	27×3	10	3つの光の衝撃波か敵を追尾し、爆発する。
Level 4	32×7	10	7つの光の衝撃波が敵を追尾し、爆発する。

Ogreripper

鬼を裂くもの

基本ステータス

項目	内容
切れ味	よく切れる
攻撃範囲	広い
材質	鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.287

バランスのとれた有能な剣

コンボを使用するとき最後まで出し切るのは得策ではない。最後の縦斬りは出るまでが遅く隙が大きいからだ。手前で止めるか、11発目のフィニッシュブローを出していこう。全体的に性能が良いので終盤まで使用可能だ。



⬅攻撃力の成長度もなかなか。フリーミッションなどで育ててから使おう。

【コンボの流れ】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Level 1 / Level 2 / Level 3 / Level 4

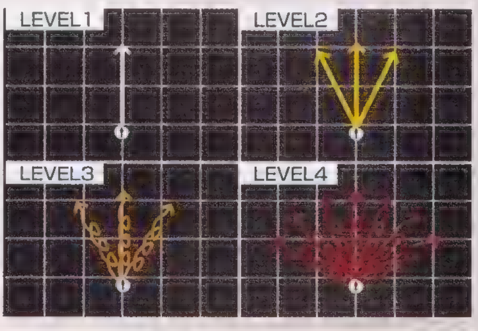
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	13	20	25	29
重量	1.8kg	1.9kg	2.1kg	2.2kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data ウィザードボイス wizard voice

性質が変化を覚える

「ゆりの葉の剣」の「バスタードウィング」と同じで、レベル2までは直線型、レベル3以降は追尾型と、レベルが上がると性質が変化するタイプの魔法だ。ただしこちらは威力の変化はない。追撃の準備を整えておこう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	22	10	魔法球を直線状に発射する。
Level 2	22×3	10	3つの魔法球を直線状に発射する。
Level 3	22×3	10	3つの追尾する魔法球を発射する。
Level 4	22×7	10	7つの追尾する魔法球を発射する。

Caim's sword

カイムの剣



基本ステータス

項目	内容
切れ味	よく切れる
攻撃範囲	広い
材質	[illegible]
F フィニッシュブロー	[illegible]

Weapon's Data

入手方法 初期装備

最初に使用する万能型の武器

剣速、攻撃力ともにバランスが良い。レベル1ではコンボ数が3発と少ないが、1回の攻撃ではじき飛ばし型のフィニッシュブローを使えるのがありがたい。3章あたりから攻撃力が物足りなくなるが、魔法が秀逸でなかなか手放せない。



←初期装備としては十分な能力を誇る。フィニッシュブローを最大活用しよう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

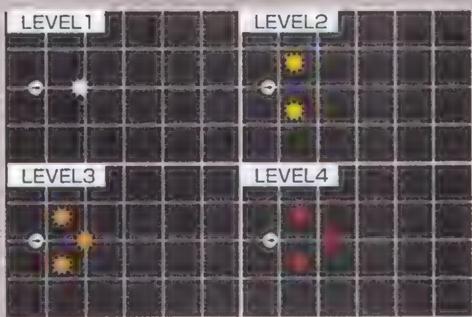
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	3	6	8	14
重量	2.2kg	2.2kg	2.2kg	2.2kg
必要キルカウント	-	200	300	600

Magic's Data

ブレイジングウィング

前方の敵を一気に蹴散らす

威力は低いが、消費MPがどのレベルでも3と非常に少ない。レベル1でもMPをMAXまでためれば、3連続で使用可能だ。なお、レベル2以上では、2発目以降に出る火炎弾の方向を、左スティックで変更することができる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	3	火炎弾が放物線を描き飛んでいく
Level 2	8×2	3	2つの火炎弾か放物線を描き飛んでいく
Level 3	8×3	3	3つの火炎弾か放物線を描き飛んでいく
Level 4	24×3	3	3つの大きな火炎弾か放物線を描き飛んでいく



長柄の先端に付いた その鋭い刃で 敵を鎧ごと貫く

基本性能

敵の攻撃範囲外から仕掛けられる長いリーチが魅力

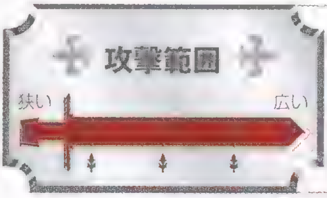
攻撃範囲の広さがスピア最大の特徴。リーチの長い横斬りで、敵を集団ごと薙払うことが可能だ。ただし、突きなどの直線的な攻撃が多く、囲まれると厳しい戦いを強いられる。



リーチの割にはスピードは速め。だが、レベルが上がると重量が増える武器が多いので、レベルアップ後若干スピードが違うものも。次ページ以降の武器ステータスで確認しておこう。



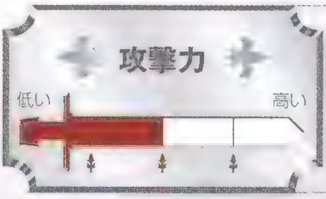
←「皇帝の槍」はレベル4まで成長すると4.0kgも増加する。



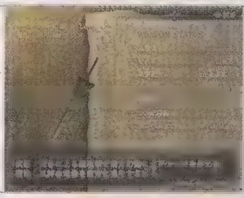
攻撃範囲の広さは全系統中トップクラス。だたし、コンボ内に突きが多く、左右や後方から攻められると脆い。全方位をカバーする横斬りが、コンボの何発目に出るか覚えておこう。



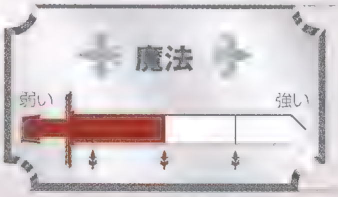
←突きは非常に空振りしやすい攻撃。狙いを定めて使おう。



一撃必殺の高い攻撃力がスピアの特徴の1つ。ただし、初期状態では低く、レベルアップ後、一気に攻撃力が上昇するタイプが多い。レベル4まで根気よく育てていこう。



←「バールベリトの涙」の攻撃力は最高クラスの54まで上昇する。



スピアに属する武器の魔法はすべて攻撃魔法。性能的に見てもクセのないものが多く、扱いやすい。だが、全体的に威力が低いので、強敵相手だと物足りなさを感じるだろう。



←レベルが上昇すると、直線型から追尾型に変化するものもある。

基本戦術

まずはコンボの流れを覚えよう

前方攻撃に特化した突きと、全方位に攻撃可能な横斬りを併せ持つスピア。それぞれの特徴を活かすためには、コンボの流れを覚える必要がある。突きが出るタイミングで敵の群に進んでしまうと、左右から攻撃を受けてしまうし、逆に横斬り時は敵の群に入った方が効果的だ。どの攻撃がどのタイミングで出るかを把握し、敵との位置関係を調整していこう。なお、魔法はあくまでの物理攻撃のサポートとして考えたほうがいい。

Pickup Weapon

Attack　兵士長の聖槍

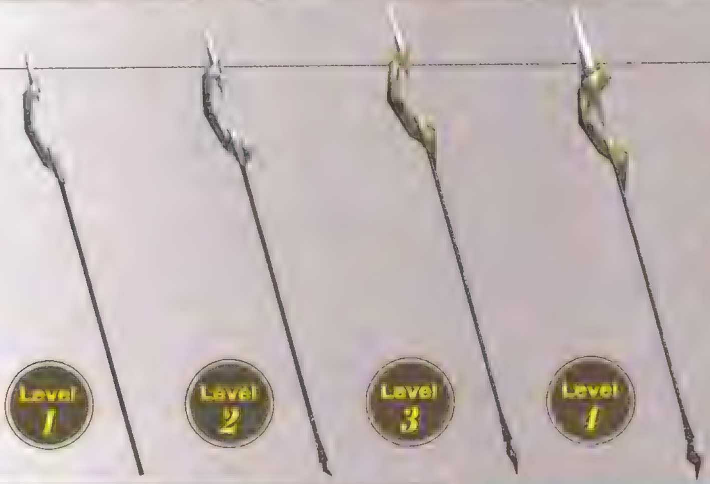
攻撃力の高さ、攻撃範囲の広さは申し分ない。多少振りの遅さは感じるが、コンボの前半に横斬りが集中しているので一振りで大勢の敵を葬れる。

Magic　皇帝の槍

最大で74の威力を誇る「エレメンタルホーン」。後半ステージの敵にも十分通用する強力な魔法だ。消費MPも10と少ない点もいい。積極的に使っていこう。

招雷の槍

Lightningspear



基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	[illegible]
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(小)

Weapon's Data 入手方法 ⇒P.293

コンボの6発目がカギ

実戦投入は攻撃力が一気に上昇するレベル2まで育ててからにしたい。レベル4まで上昇させたあとも、7、8、11発目と範囲が狭い攻撃が続くことから、コンボは6発止め、フィニッシュブローも4、6発目で撃っていこう。



←コンボの1発目の突きで、離れた相手にも攻撃を仕掛けられる

【コンボの流れ】



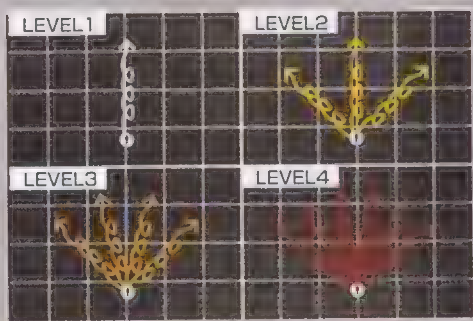
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	14	28	31	32
重量	2.2kg	2.3kg	2.4kg	2.5kg
必要キルカウント	-	200	300	400

Magic's Data ボイスオブゼウス

敵をどこまでも追いかける

まばゆい雷球が敵めがけて飛んでいく追尾型の攻撃魔法。ヒット後もしばらく飛び回り、敵にさらなるダメージを与える。最大で6発も出現するので、中盤あたりのザコ敵ならば、1度の発動で一集団を全滅させることも可能だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	22	10	雷球が敵を追尾してダメージを与える
Level 2	22×3	10	3つの雷球が敵を追尾してダメージを与える
Level 3	22×4	10	4つの雷球が敵を追尾してダメージを与える
Level 4	22×6	10	6つの雷球が敵を追尾してダメージを与える

Throne Usurper

王位簒奪者の槍

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	黄銅
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data　入手方法 ➡P.294

偏った攻撃をうまく使え

スピードはあるが、前方のみに有効な攻撃がほとんど。また、ひと振りごとに少し隙があるので、囲まれないようにレーダーで敵の位置を確認しながら戦おう。長いリーチを活かして、やや遠目から仕掛けていくといい。



⬅長い柄により遠距離の敵を攻撃することが可能。距離感を早めにつかもう。

【コンボの流れ】



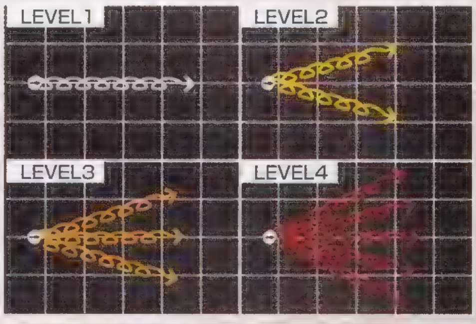
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	6	16	17	19
重量	2.2kg	2.3kg	2.3kg	2.4kg
必要キルカウント	–	200	300	400

Magic's Data　ボイスオブイオ　voice of Io

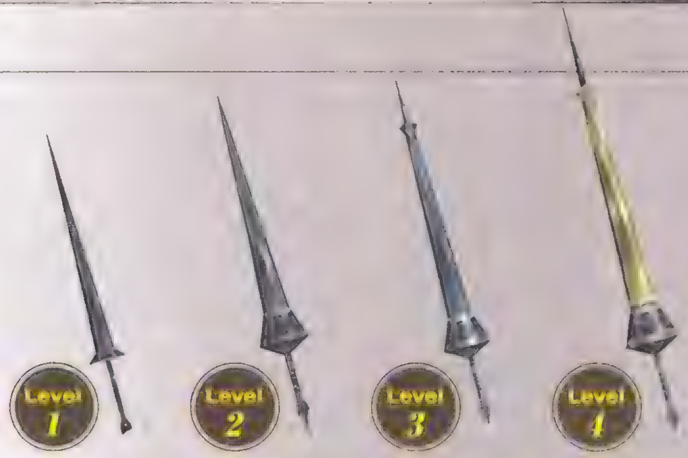
蒼き稲妻が敵を切り裂く

稲妻の矢が敵に向かってフィールドを駆け巡り、ダメージを与えていく。威力は小さいので、魔法だけで敵を殲滅することは難しい。あくまでも物理攻撃のサポートとして使えば、それなりの効果を期待できるだろう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	雷の矢が敵を追尾してダメージを与える。
Level 2	8×2	10	2本の雷の矢が敵を追尾してダメージを与える。
Level 3	8×3	10	3本の雷の矢が敵を追尾してダメージを与える。
Level 4	8×5	10	5本の雷の矢が敵を追尾してダメージを与える。



Dragoon Lance

草原の竜騎槍

基本ステータス

切れ味
切れる
攻撃範囲
かなり広い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
前方直線攻撃タイプ

Weapon's Data

入手方法 ➡P.290

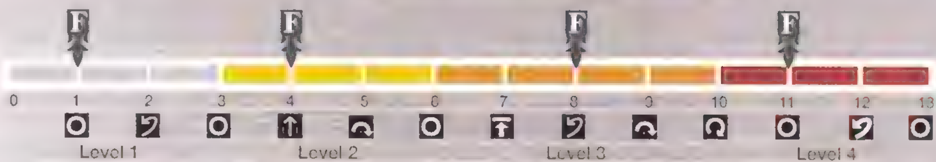
レベル3までの育成は必須

コンボ前半は6発中4発（1、3、4、6発目）が突きと縦斬り。横斬りが少ないため、敵の位置を把握して攻撃をしないと空振りすることが多いだろう。レベル3になると一気に横斬りが増えるので、弱い敵を相手に育成に励もう。



←前方のみにしか有効ではないが、9発目の縦斬りは、突き放し効果がある

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

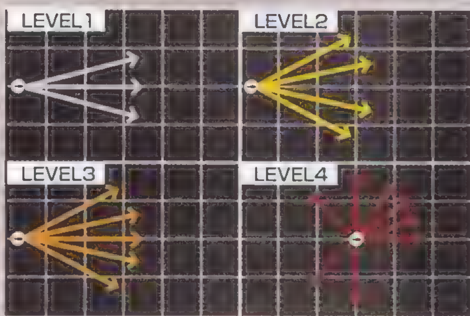
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	9	18	21	23
重量	3..0kg	3.2kg	3.3kg	3.4kg
必要キルカウント	–	200	300	400

Magic's Data

ウィングオブウル
wing of Ullr

消費MPの低さを活用する

貫通効果があるので、多くの敵にヒットする。だが、威力が低いため1発では効果が薄い。MP消費の低さを活かした連続魔法で敵のHPを削ろう。また、レベル4のときは発射方向に偏りがある。右の図で確認してから使おう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8×3	5	前方に3本の氷の槍が飛んでいく。
Level 2	8×4	5	前方に4本の氷の槍が飛んでいく。
Level 3	8×5	5	前方に5本の氷の槍が飛んでいく。
Level 4	8×8	5	全方向に8本の氷の槍が飛んでいく。

Balberith

バールベリトの涙

基本ステータス

項目	内容
切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鉄
フィニッシュブロー	前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

入手方法 ➡P.289

1対1の対決用武器

馬上で使うランスのような形状が特徴的。突きや柄部分での攻撃といった直線的なものが、全12発のコンボ中8発と偏りが激しい。攻撃力の高さを活かして、強敵対策用の武器として使っていくのがベストだ。



⬇多数相手に戦う時は、8・9・10発目に集中している横斬りがポイントだ。

【コンボの流れ】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Level 1 (1–4) / Level 2 (5–7) / Level 3 (8–10) / Level 4 (11–12)

F (フィニッシュブロー): 3, 5, 8, 10

【Level別ステータス】

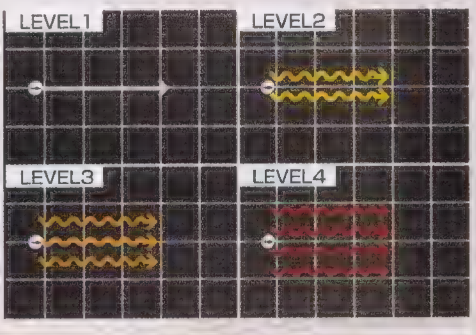
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	36	41	49	54
重量	3.2kg	3.0kg	3.1kg	3.3kg
必要キルカウント	–	320	370	500

Magic's Data

ボイスオブジン
voice of Jinn

物理攻撃と同じく前方のみ有効

レベル1では竜巻が前方に直進するだけ。レベル2以降になると蛇行しながら進むため、広範囲の敵を巻き込みダメージを与える。前方のみに有効な魔法なので城や要塞内などの屋内戦などで使用すると効果的だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	38	10	前方に竜巻を発生させる。
Level 2	38×2	20	前方に竜巻を2本発生させる。
Level 3	38×3	30	前方に竜巻を3本発生させる。
Level 4	34×4	40	前方に竜巻を4本発生させる。



Corrupted Angel

堕天使の槍

基本ステータス

切れ味
切れる
攻撃範囲
かなり広い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(中)

Weapon's Data

入手方法
⇒P.297

成長後のステータスに期待

レベル2で攻撃力が倍に、レベル3でコンボ数が5つも増える成長度の高さが魅力。前方への攻撃の厚みはさすがだが、左右や後方への攻撃の薄さが玉にキズ。周囲攻撃タイプのフィニッシュブローを織り交ぜて戦う必要がある。



←スピードはないが、[illegible]間が長いので意外とつながる。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

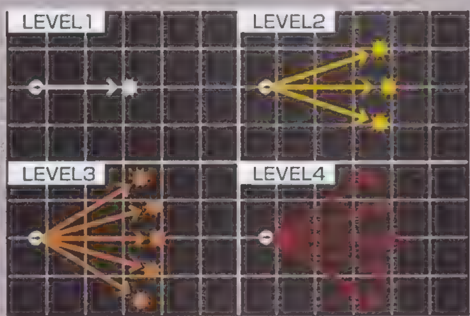
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	14	28	31	32
重量	3.0kg	3.2kg	3.4kg	3.6kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data

ウィングオブスプライト
wing of Sprite

レベル4で破壊力が倍増

冷気弾を飛ばし敵を蹴散らす攻撃魔法。レベル4では爆発効果も大きくなり、ダメージも跳ね上がる。前方の敵をまとめて殲滅できるので重宝するはずだ。消費MPごとにレベルが変化するタイプなので、うまく使い分けよう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	18	10	冷気弾を直線状に発射する
Level 2	27×3	20	3個の冷気弾を直線状に発射する
Level 3	36×5	30	5個の冷気弾を直線状に発射する
Level 4	70×5	40	5個の強力な冷気弾を直線状に発射する

The Spear Longinus

兵士長の聖槍

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	広い
材質	銑鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ⇒P.287

コンボ前半を中心に攻める

重量が重く振りは遅いものの、攻撃力の高さでカバー。2.3.4発目に横斬りが集中しているので、そこを軸として戦っていくのがオススメだ。フィニッシュブローも前半に集中しており、強力な攻撃を早めに撃てるのも嬉しい。



⬅能力的にも高く、クセのあるスピアの中でも扱いやすい部類に入る。

【コンボの流れ】



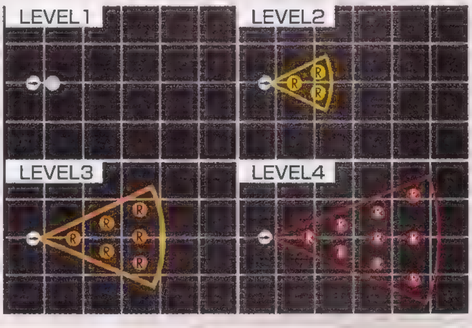
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	23	32	39	44
重量	3.4kg	3.6kg	3.7kg	3.9kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data ブラッドオブザヴァンパイア blood of the Vampire

屋外フィールドで最大限活用

フィールドに小さな重力球が出現する。各重力球が配置される時間は約5秒間。その間球に触れた敵は吹っ飛びダメージを受ける。扇状に広がりつつ遠距離まで届くので、屋外ステージで使うと高い効果が望めるだろう。

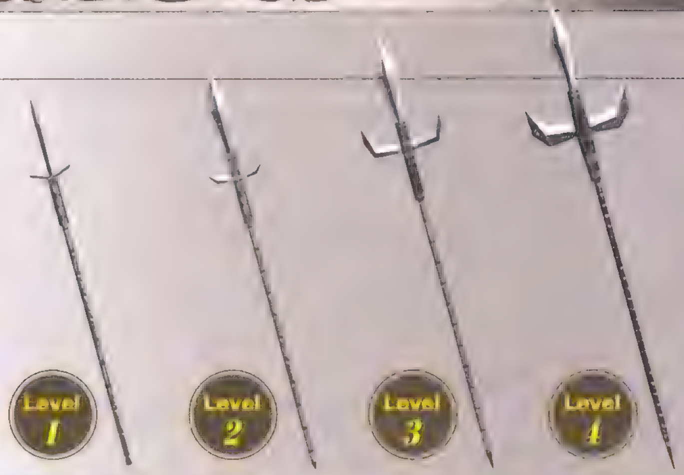


【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	29	10	破壊をもたらす重力球が出現する。
Level 2	29×3	10	3つの破壊をもたらす重力球が出現する。
Level 3	29×6	10	6つの破壊をもたらす重力球が出現する。
Level 4	29×9	10	9つの破壊をもたらす重力球が出現する。

血族の紋章

Bloodly Emblem



基本ステータス

- 切れ味: [illegible]
- 攻撃範囲: [illegible]
- 材質: [illegible]
- F フィニッシュブロー: [illegible]

Weapon's Data

入手方法 ➡P.294

振りの速さが魅力の1つ

持ち前のスピードを駆使してステップワークよく戦っていこう。広範囲に届く横斬り・回転斬りは使い勝手はいいが、攻撃力が低いため中盤以降での使用には不向き。序盤のザコ敵用の武器として考えておいたほうが無難だ。



←頭上で回転させてからの縦斬りは唯



【コンボの流れ】

【Level別ステータス】

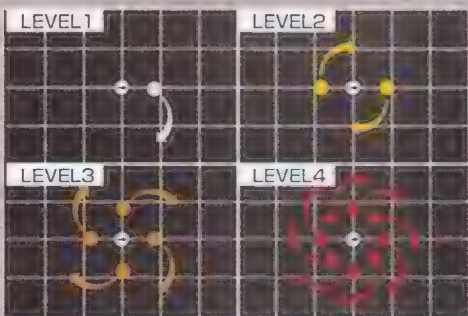
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	6	16	17	19
重量	2.6kg	2.8kg	3.0kg	3.3kg
必要キルカウント	-	200	300	380

Magic's Data

フィーラーオブセラフィー

連続ヒットでHPを削れ

炎がカイムの周囲を回りながら外へと遠ざかり、敵にダメージを与えていく。レベル4では8つの炎が出現するので、連続で当たる場合も。また、敵に包囲されそうになったときなど、緊急回避的に使うのも戦術の1つだ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	10	炎の軌跡かカイムの周囲を回転しながら遠ざかる。
Level 2	8×2	10	2つの炎の軌跡かカイムの周囲を回転しながら遠ざかる
Level 3	8×4	10	4つの炎の軌跡がカイムの周囲を回転しながら遠ざかる
Level 4	8×8	10	8つの炎の軌跡がカイムの周囲を回転しながら遠ざかる

Spear of Defense

守りの槍

基本ステータス

項目	内容
切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(中)

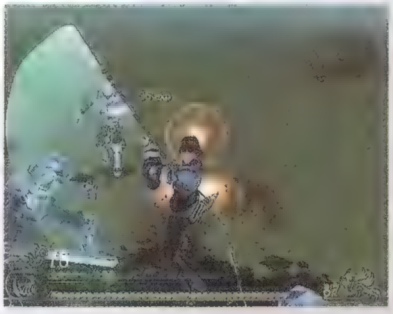


Weapon's Data

入手方法 ➡P.286

使いやすく強力な槍

入手した時点でそのまま最前線で使える攻撃力の高さが魅力。振りの速さ、攻撃範囲の広さに秀で、攻撃モーションも横斬りが多く扱いやすい。中でも5発目は全方位の敵を攻撃することが可能なので、非常に強力だ。



←背後に回られそうになったら、フィニッシュブローを使って攻撃だ。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

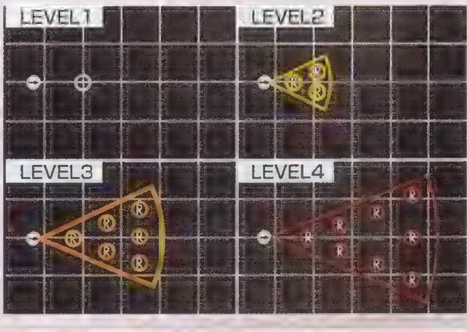
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	27	32	35
重量	3.2kg	3.4kg	3.9kg	4.5kg
必要キルカウント	−	250	280	270

Magic's Data

ブーリファング
Buri's fang

敵を凍らせたいなら近距離で

レベル4まで上がるとかなり遠距離まで攻撃が届く。しかし、ヒットした敵を凍らせる特性を利用したいなら、引きつけてから発動したい。発動後の硬直時間が若干長いがその間は無敵。背後の敵は気にせず使っていこう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	28	10	前方に氷柱が出現する。
Level 2	28×3	10	前方に3本、氷柱が出現する。
Level 3	28×6	10	前方に6本、氷柱が出現する。
Level 4	28×8	10	前方に8本、氷柱が出現する。

皇帝の槍

Emperor's spear

基本ステータス

切れ味	[illegible]
攻撃範囲	かなり広い
材質	鋼鉄
F フィニッシュブロー	前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

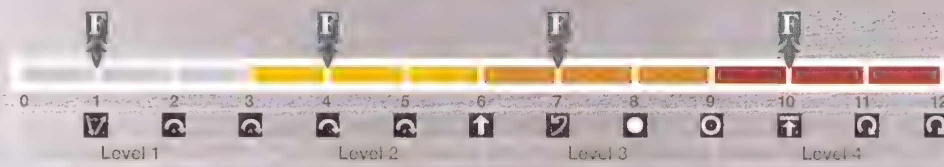
入手方法 ⇒P.294

持ち前のリーチで敵を一掃

広範囲の横斬り、斜め斬りで敵をなぎ倒すことが可能。実戦では7発目で止めていくと反撃を受けにくい。長いリーチを最大限利用し、相手を寄せ付けない戦いを心がけよう。攻撃力も高いので後半戦でも十分活躍できる。



【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	27	32	35
重量	3.8kg	4.4kg	6.2kg	7.8kg
必要キルカウント	–	280	320	400

Magic's Data

エレメンタルホーン
elemental horn

強力な雷撃魔法

カイムの周囲を回転する雷球で敵を壊滅できる。消費MPが10にも関わらず、レベル4時の威力は74と非常に高い。カイムを敵目がけて走らせ回れば、連続ヒットも狙える。発動時間も20秒間と長く頼りになる魔法だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	雷球がカイムの周囲を回転する
Level 2	46×2	10	2つの雷球がカイムの周囲を回転する
Level 3	60×4	10	4つの雷球かカイムの周囲を回転する
Level 4	74×5	10	5つの雷球かカイムの周囲を回転する

Merman's spear Merman's spear

魚人の宝杖

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鋼鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ（中）



Weapon's Data 入手方法 ➡P.296

活躍はレベルアップ後

レベル1のままではリーチ、攻撃力がないので厳しい。まずは弱い敵相手にレベルアップに励もう。また、攻撃方向が前方に限定されるコンボの中盤あたりでは、敵との位置関係と距離を把握しながら戦闘に望む必要がある。



←範囲の広い横斬りが出れば、敵の小隊ごとまとめて葬り去ることができる。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	15	18	20
重量	3.2kg	3.8kg	4.5kg	5.8kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data ウンディーネブラッド Undine's blood

物理攻撃のサポートとして使用

水の精霊の力を借り、球状の水の塊が発生する。発動後、約5秒後に爆発はするものの、ダメージ自体は小さいので大した効果は望めない。あくまでも牽制や敵の戦力を分断する補助的な役割として考えておくといい。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	9	10	精霊の牙が前方に発生し爆発する。
Level 2	9×3	10	3つの精霊の牙が前方にランダムで発生し爆発する。
Level 3	9×5	10	5つの精霊の牙が前方にランダムで発生し爆発する。
Level 4	9×8	10	8つの精霊の牙が前方にランダムで発生し爆発する。

ロッド Rod

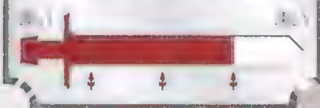
天空に杖をかざせば 秘めた力が解き放たれ さまざまな奇跡を起こす

基本性能

強力な魔法を持つ代わりに物理攻撃は弱め

4種類しかないが、どれも便利な魔法を持っている。その反面、攻撃力は低いので物理攻撃で敵を倒していくには不向きだ。なお、攻撃のスピードや攻撃範囲は種類によってかなり異なってくる。

スピード



武器を振るスピードは、速いものと、少し遅いものに分かれる。速い武器は、ソード並のスピードを誇るが、遅い武器は全武器の平均値を下回る。使用する前に重量を確認しておこう。



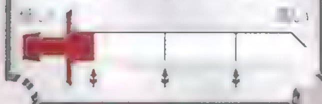
攻撃範囲



武器によって攻撃範囲にも差がある。ソード並みに短いものからロングソード級の長さまでさまざま。また、長い部類のものは、コンボ内に突きや柄による攻撃が多いのも特徴だ。



攻撃力



攻撃力は総じて低い。レベルアップしても大きな成長はなく、レベル4になっても、攻撃力が20を越えない武器ばかりだ。物理攻撃はあくまでもMPを溜める手段として考えよう。



魔法



ロッドが真価を発揮するのが、魔法を使うときだ。絶大な破壊力を持った魔法が多数そろっている。さらに、MPの消費量が少ないものも多く、連続使用にも耐えられそうだ。



基本戦術

魔法をメインにして敵を撃ち滅ぼす

攻撃魔法を持った武器なら、物理攻撃より魔法を使った方が効率的。MP消費量の少ない魔法を連続で撃ち、敵にダメージを与えていこう。連続魔法で弱った敵にトドメを刺せば、MPも自然と溜まっていく。このときポイントとなるのは倒す敵の数だ。すべての敵を魔法で倒してしまうとMPが溜まらず、残しすぎると反撃を食らう。物理攻撃で楽に倒せるまで敵を減らす、もしくはHPを減らす、バランス感覚が重要となってくる。

Pickup Weapon

Attack　知識の杖

ロッドの中で最も攻撃力、リーチのある武器。後方まで届くモーションが多いので、敵に囲まれても比較的対処しやすい方だ。使い勝手のいい武器といえる。

Magic　賢者の意志

「ホイスオブアシエル」はMP消費量が2〜5にも関わらず、威力は高め。レベル3になれば追尾型に変化し、ますます使いやすくなる優秀な魔法の1つだ。

Holy Gem Rod

聖石の杖

基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
狭い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data

入手方法
➡P.294

スピードを活かして攻める

スピードを活かした連続攻撃を叩き込み、チェインを繋げていこう。攻撃力の低さは、フィニッシュブローを随所に使っていけば問題ないはずだ。コンボ数が14と多いのも魅力。



←強力な魔法を唱えるためにも、連続攻撃で効率よくMPを溜めよう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

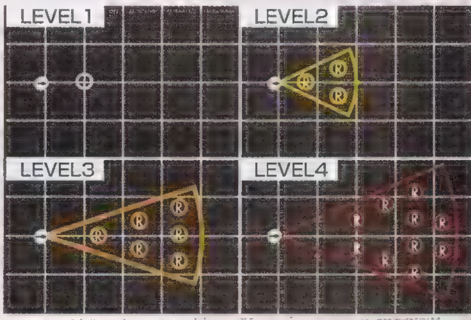
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	5	7	9	15
重量	2.0kg	2.2kg	2.5kg	2.6kg
必要キルカウント	−	200	300	700

Magic's Data

ファングオブセイレーン
fang of Sirens

噴出する間欠泉でザコを掃討

間欠泉を前方に出現させ、その場にいる敵をはじき飛ばしダメージを与える。広範囲を攻撃できるのはいいが、1度使うごとに、消費MPが空近くまで減るのがネック。魔法に耐え、生き残った敵は、起き上がる前に止めを刺そう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	29	10	灼熱の間欠泉が前方に噴出する。
Level 2	29×3	20	灼熱の間欠泉が前方に3カ所から噴出する。
Level 3	29×6	30	灼熱の間欠泉が前方に6カ所から噴出する。
Level 4	29×10	40	灼熱の間欠泉が前方に10カ所から噴出する。

Will of the Wize

賢者の意志

基本ステータス

切れ味	切れない
攻撃範囲	狭い
材質	[illegible]
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(小)



Weapon's Data

入手方法
➡P.290



⬅レベル1からコンボ数が5なので、MPとチェインは稼ぎやすい。

チェインでMPを溜める

レベル4でも攻撃力10と全武器中最低。武器としての性能は低いが、魔法が非常に強力なので育て甲斐はある。振りの速さと攻撃力の低さを活かして、チェインを繋ぎながらMPを溜めれば、経験値も稼げ、体力回復も可能だ。

【コンボの流れ】

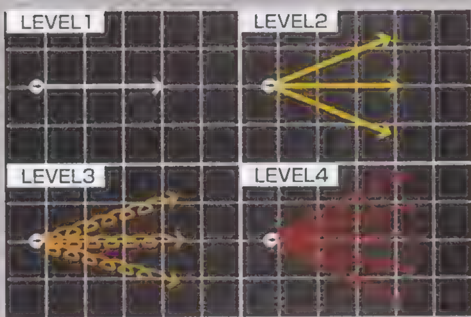


【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	2	4	5	10
重量	2.3kg	2.4kg	2.5kg	2.5kg
必要キルカウント	-	200	300	700

Magic's Data

ボイスオブアシエル
voice of Asiel



パフォーマンスの高さが魅力

文字弾がフィールドを飛びながら一定時間、敵にダメージを与え続ける。レベル3で追尾機能が付くと、敵を倒した後にほかの敵を攻撃することも。また、MP消費量が非常に少ないので、連続使用することもできる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	8	2	禁じられた天使の文字弾を1文字発射する
Level 2	19×3	2	禁じられた天使の文字弾を3文字発射する
Level 3	26×3	5	追尾する禁じられた天使の文字弾を3文字発射する。
Level 4	32×5	5	追尾する禁じられた天使の文字弾を5文字発射する

Lean Sorcerer

痩躯の魔術師

基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
広い
材質
不明
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.290

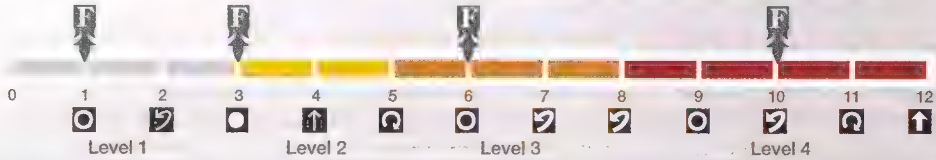
長いリーチで広範囲を攻撃

攻撃範囲が広く、リーチのある杖。コンボ構成にクセがなく、チェインも繋げやすい。だが、攻撃力が低いので、中盤以降の敵を相手にMPを溜めていく場合は、ヒットアンドアウェイを繰り返し、少しずつ溜めていくのがベターだ。



⬇シルバー・ボーンなどの弱い敵を倒しながらMPを溜めていこう。

[コンボの流れ]



[Level別ステータス]

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	8	9	10	14
重量	2.6kg	2.7kg	2.8kg	2.8kg
必要キルカウント	–	200	300	700

Magic's Data シルバーフルーツ silver fruits

瀕死状態から完全回復

配置した魔法陣の力でカイムのHPを回復する。レベルが上がるごとに最大HPの10%、25%、50%、100%分回復することが可能だ。スフィアの回復だけでは心配な場合に、万が一の備えとして持ち歩くのもいいだろう。



⬅貴重な回復魔法の1つ。レベル4のときは、HPを完全回復できる。

[Level別魔法効果]

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	—	10	光の魔法陣が出現しカイムの体力を回復させる。
Level 2	—	20	3つの光の魔法陣が出現しカイムの体力を回復させる。
Level 3	—	30	4つの光の魔法陣が出現しカイムの体力を回復させる。
Level 4	–	40	5つの光の魔法陣が出現しカイムの体力を回復させる。

知識の杖
Knowledge Rod



基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
[illegible]
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
[illegible]

Weapon's Data
入手方法
➡P.290

コンボでMPを溜める

リーチ、振りの速さはロングソード並み。ほかのロッドと同様に初期値の攻撃力が低いので、早めにレベル4まで育てておこう。フィニッシュブローは隙が大きいわりには範囲が狭い。コンボ中心に戦っていくといいだろう。



⬅リーチがあり、背後まで届く攻撃が多いので、ロッドにしては扱いやすい。

【コンボの流れ】



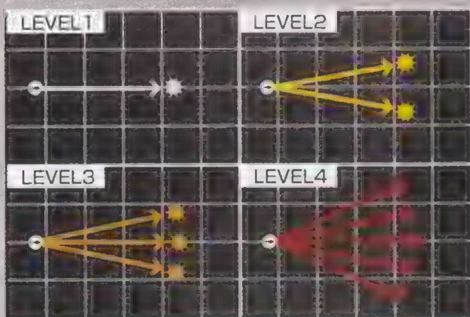
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	8	10	16
重量	1.9kg	2.0kg	2.0kg	2.1kg
必要キルカウント	-	200	300	700

Magic's Data
ウィングオブムーンダウン

敵を目前まで引きつけて撃つ

光の矢が一直線に進み遠方で爆発する。レベル4では、前方の5方向に撃つことが可能だ。ただし矢と矢の間隔がかなり広く、ムダ弾が多くなりがち。効率良くヒットさせたい場合は、ぎりぎりまで敵を引きつけてから撃とう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	31	2	敵を貫く光の矢が直線状に飛んでいき爆発する
Level 2	31×2	2	敵を貫く2つに分かれた光の矢か直線状に飛び、爆発する
Level 3	31×3	2	敵を貫く3つに分かれた光の矢か直線状に飛び、爆発する
Level 4	31×5	2	敵を貫く5つに分かれた光の矢が直線状に飛び、爆発する。

アックス
Axe

重厚な凶刃が分厚い装甲ごと帝国軍を叩き斬る

基本性能
スピードは遅いが強烈な一撃で敵をはじき飛ばす

最大の特徴は、全攻撃にはじき飛ばし効果があること。攻撃力も全般的に高く、1対1の戦闘では圧倒的強さを誇る。だが、振りの遅さと攻撃範囲の狭さのため、敵に攻撃をヒットさせにくいのが欠点だ。

スピード（遅い ― 速い）

全体的に重量が重く、そのため振りのスピードは遅めだ。同様にフィニッシュブローの発生にも時間がかかる。振り始めと終わりの隙を突かれて、攻撃を潰される場合も多い。



←「骨砕き」はほかのアックスに比べ、若干スピードが速い。

攻撃範囲（狭い ― 広い）

リーチの短さから攻撃範囲は平均より狭い。だが、左右に振り回すような横斬りが多いので、近距離の敵には攻撃が当たりやすいだろう。後方の敵にヒットする振りが多いのも利点だ。



←広範囲を攻撃できる「処刑台の記憶」は非常に扱いやすい。

攻撃力（低い ― 高い）

どれもレベル1から攻撃力が高い上、レベルアップのたびにさら強力になっていく。さらに、全攻撃にはじき飛ばし効果があるのも嬉しい。対強敵用の武器として活躍してくれるだろう。



←「不浄なる斧」の攻撃力は、武器全体でも5本の指に入る高さだ。

魔法（弱い ― 強い）

アックスの魔法は攻撃系のものばかり。全魔法中最強のものから、威力は低いが連続でヒットが狙えるものなどさまざま。ただアックスはMPが溜めづらいので、ムダ撃ちは控えよう。



←「不浄なる斧」の「アイオブサラマンダー」は最強魔法の1つ。

基本戦術
敵をはじき飛ばして1対1に持ち込む

攻撃力は高いが、スピードの遅さとモーションの隙の多さから敵に囲まれると反撃を食らいやすい。1～2撃で倒せない小隊とは、まともに戦わない方がいいだろう。だが、1体だけを叩き飛ばし、小隊から引き離せばこちらのもの。倒れた敵に攻撃をたたみ掛けていけば、強敵相手にも優位に戦うことができる。壁などの障害物を利用すればさらに効果的だ。とはいえ、敵をはじき飛ばしてしまう性質上チェインは稼ぎづらい。

Pickup Weapon

Attack　不浄なる斧

抜群の破壊力とはじき飛ばし効果で強敵用武器として活躍してくれるはずだ。また、左右や後方の敵にも対応できるコンボ構成なので使いやすい。

Magic　渇きの戦斧

育て上げれば威力が74まで上昇する「ファントムアイ」がオススメ。この威力でMP消費が10しかないコストパフォーマンスの高さは魅力だ。

断罪の斧

Adjudgement



基本ステータス

- 切れ味: 切れる
- 攻撃範囲: 狭い
- 材質: [illegible]
- F フィニッシュブロー: [illegible]

Weapon's Data

入手方法 ➡P.290

連続する横斬りを活用する

リーチ不足を少しでも補うために、横斬りが連続する1～9発目を中心に戦っていこう。また、敵の集団との戦闘には苦戦しがち。ダッシュ斬りを使って敵を分散させ、1対1の戦いに持ち込むなど工夫が必要となってくる。



↑攻撃力は初期値より21も上がる。成[illegible]

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

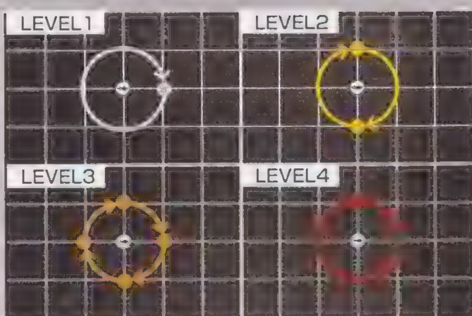
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	30	39	45	51
重量	5.0kg	6.0kg	7.5kg	8.0kg
必要キルカウント	-	280	320	400

Magic's Data

スピリチュアルホーン
spiritual horn

周囲を飛ぶ雷で敵を痺れさせる

雷が約10秒間カイムのまわりを飛び、辺りの敵を感電させていく。レベルの上昇とともに、出現する雷の数も増加。ヒットした敵はダメージを食らい一瞬立ちすくむので、その間に自慢の物理攻撃をお見舞いしてやろう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	精霊がカイムの周囲を高速で回転する。
Level 2	26×2	10	2匹の精霊がカイムの周囲を高速で回転する。
Level 3	26×4	10	4匹の精霊がカイムの周囲を高速で回転する
Level 4	26×5	10	5匹の精霊かカイムの周辺を高速で回転する

Crimson Gust

赤の旋風

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	狭い
材質	鋳鋼
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.290

フィニッシュブローで殲滅

すべての攻撃で敵をはじき飛ばせるが、スピードはかなり遅い。しかし、攻撃力の高さは十分それを補える。攻撃が周囲に広がるフィニッシュブローなら、一瞬で小隊を半壊状態にさせられるだろう。レベル4目指して育てていこう。



⬅レベル2にするだけで、ロングソード最強クラスの攻撃力が得られる。

【コンボの流れ】



	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	21	32	38	42
重量	4.5kg	5.5kg	6.5kg	7.0kg
必要キルカウント	–	200	300	400

Magic's Data ギガンテスクロウ Gigantes claw

ヒット後は敵に追い打ちを

隕石の落下で周囲の敵をすべて吹き飛ばす。敵が転がっている隙に攻撃をしかければ、武器自体のスピードの遅さもカバー可能だ。使用後はMPがほぼゼロになるため、敵に囲まれたときなどのピンチに備えて、乱用は控えたい。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	28	10	暗黒星雲より巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。
Level 2	28×3	20	暗黒星雲より3つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。
Level 3	28×6	30	暗黒星雲より6つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。
Level 4	28×9	40	暗黒星雲より9つの巨大な隕石を呼び寄せ落下させる。

不浄なる斧

Axe of Filth

基本ステータス

切れ味
切れる
攻撃範囲
狭い
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

入手方法
➡P.287

脅威の破壊力を秘めた斧

攻撃力は高いものの、低レベルでは攻撃範囲が狭すぎて使いづらい。リーチが長くなるレベル4までなんとか成長させたい。攻撃モーションは左右に切り落とす斜め斬りがほとんどで、連続攻撃はつなげていきやすいだろう。



←前方直進タイプのフィニッシュブローで、[illegible]を仕掛けるのが[illegible]

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	36	41	49	54
重量	5.0kg	6.0kg	6.5kg	8.0kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data

アイオブサラマンダー
eye of salamander

カイムの周囲が炎の海に

炎の精霊サラマンダーの力を借り、カイムの周囲に爆炎が広がる。レベル4のときの破壊力は、魔法単発の威力では全武器中最高の101。周辺の敵を壊滅状態にしてくれるだろう。だが、威力に比例してMP消費も非常に大きい。



←辺りを爆炎にて焼き払う。カイムの周囲の敵を一掃できる強力な魔法だ。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	38	10	カイムを中心にサラマンダーの炎が広がる
Level 2	52	20	カイムを中心にサラマンダーの爆炎が広がる
Level 3	66	30	カイムを中心にサラマンダーの炎が広がり爆発する
Level 4	101	40	カイムを中心にサラマンダーの炎が広がり大爆発する

Bonebreaker

骨砕き

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	広い
材質	銑鉄
フィニッシュブロー	前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

入手方法
➡P.291

コンボ構成を覚えて戦闘に望む

アックスにしては振りが速く、リーチもそこそこ。ただ、攻撃に直線的なものが多いので、多数の敵を相手にするときはやや不利になる。5、8、12発目の横斬りをうまく活用して、敵に囲まれないようにしていきたい。



←速い段階で入手できるので、序盤の強敵対策は、「骨砕き」がオススメ。

【コンボの流れ】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

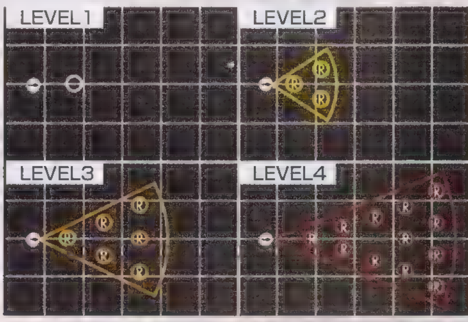
Level 1 / Level 2 / Level 3 / Level 4

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	15	18	20
重量	3.0kg	3.5kg	4.0kg	5.0kg
必要キルカウント	−	150	200	250

Magic's Data

ファングオブクエイク
fang of quake



レベル3までは近くの敵を狙え

岩柱がカイムの向いている方向に生える。しかし、唱えた後の硬直時間があるので、レベル3の5本目までは真っ直ぐにしか生えない。最初の段階では、敵を引きつけてから撃つのが効果的だ。MP消費量の割に攻撃力は低い。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	12	10	巨大な岩柱が地面から生えてくる。
Level 2	12×3	20	3本の巨大な岩柱が地面から生えてくる。
Level 3	12×6	30	6本の巨大な岩柱が地面から生えてくる。
Level 4	12×12	40	12本の巨大な岩柱が地面から生えてくる。

Killer Hunger

渇きの戦斧

基本ステータス

- 切れ味
- 攻撃範囲
- 材質
- F フィニッシュブロー



Weapon's Data | 入手方法 ➡P.291

敵戦力を分散させて戦う

攻撃範囲が狭いので、敵に密着していかないと、空振りすることが多い。また、振りが遅いため、多数の敵を一気に相手にすると敵の攻撃に圧倒されるがちだ。全攻撃に備わるはじき飛ばし効果で、敵を分散させつつ戦うといい。



【コンボの流れ】



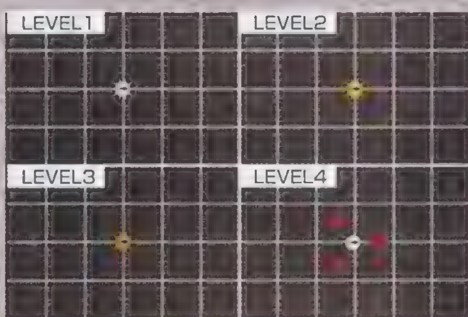
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	26	31	36	39
重量	5.0kg	5.0kg	5.0kg	5.0kg
必要キルカウント	-	200	300	400

Magic's Data | ファントムアイ

カイムを中心に大爆発を起こす

爆発により敵を殲滅する攻撃魔法。レベル2~3のときは、複数回爆発するので連続ヒットすることも。また、レベル4になると効果範囲が倍以上に、威力も1.5倍に増える。リーチとスピードのない物理攻撃を補うのに最適だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	カイムを中心に呪いの衝撃波が発生する
Level 2	37×2	10	カイムを中心に呪いの衝撃波が2回発生する
Level 3	49×4	10	カイムを中心に呪いの衝撃波が4回発生する
Level 4	74×3	10	カイムを囲んで3つの衝撃波が発生し、重なり合って爆発する

Executer

処刑台の記憶

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	広い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data　入手方法 ➡P.294

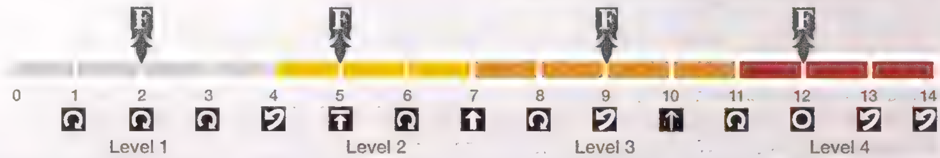
リーチの長さが魅力

ロングソード並の長いリーチが特徴。1撃1撃の出は遅いが、コンボ内に横斬りが多いので、使いやすさは良好だ。また、隙が大きいフィニッシュブローを使用するのは非常にリスキー。コンボ中心の攻めを心がけよう。



⬅5発目の斧を横にして押し出す攻撃は、リーチが短いので空振りに注意。

【コンボの流れ】



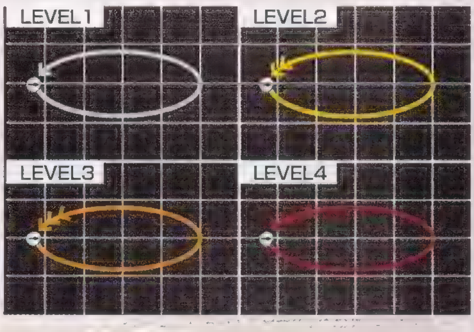
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	27	32	35
重量	3.5kg	4.0kg	4.5kg	5.0kg
必要キルカウント	–	200	300	400

Magic's Data　ディバインネイル divine nail

刃の飛ぶ方向を把握する

光の刃がブーメランのような曲線を描いて飛び、敵を切り刻む。飛び方を把握していないと、ヒットさせにくい。右の図で確認しておこう。なお、刃は障害物に当たると消えてしまう。屋内戦などの狭い場所での使用は不向きだ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	18	5	光の刃が曲線を描いて飛んでいき、その後再び戻ってくる。
Level 2	18×2	5	2枚の光の刃が曲線を描いて飛んでいき、その後戻ってくる。
Level 3	18×3	5	3枚の光の刃が曲線を描いて飛んでいき、その後戻ってくる。
Level 4	18×4	5	4枚の光の刃が曲線を描いて飛んでいき、その後戻ってくる。

ポールアックス PoleAxe

長柄の先端に付いた斧で迫り来る帝国軍を一瞬にして葬り去る

基本性能

高い攻撃力と長いリーチを併せ持つ

全系統中、攻撃範囲の広さはスピアと並びトップ。武器を振るスピードも遅くはなく、一振りで多くの敵を攻撃できる。攻撃力も最終的に高くなるものが多いのも特長だ。比較的使いやすい系統の1つ。

スピード

長さの割にはスピードが早く、全系統の中でも平均的な部類に入る。また、やや遅めの武器もあるが、リーチの長さを利用し、遠めから仕掛けるなど工夫をすれば問題とならないはずだ。



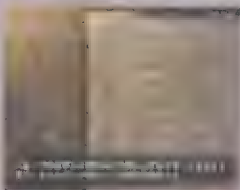
攻撃範囲

広い攻撃範囲が最大の特徴。左右はもちろん、後方までカバーしている横斬りが多く、近付く敵を次々なぎ払う。だが、時折突きも出るので、コンボの流れを覚えて使っていきたい。



攻撃力

攻撃力の高い武器が多く、レベル1から2に上がると一気に成長する武器もある。次項以降の各武器のステータステータを参考に育てよう。また、コンボ数の増加は平均よりやや低め。



魔法

補助系の魔法も含め、消費MPは多いが、破壊力のある攻撃魔法など、威力や効果はバリエーションに富んでいる。ただ、物理攻撃が強いので、あくまでサポートと考えるのがいいだろう。



基本戦術

リーチの長さを活かす距離を保って戦う

広い攻撃範囲を活かせば、ザコを一瞬で全滅させることも可能だ。弱い敵の小隊を見つけたら、やや離れた位置から斬り込んでいこう。だが、ここで忘れてはいけないのが、攻撃モーションが大きい分、敵の反撃を受けやすいということ。敵集団に近付かれ過ぎたら、フィニッシュフローなどではじき飛ばしてしまうといい。その後、ある程度離れた位置から攻撃を再開すれば、自分の間合いを取り戻すことができるはずだ。

Pickup Weapon

Attack 死神の大鎌

攻撃範囲の広さはもちろん、横斬りの多さから敵を寄せ付けずに戦える。攻撃力も最終的に48まで上昇。メイン武器として申し分ない性能だ。

Magic 双子の牙

「ボイスオブロキ」は追尾型の魔法で扱いやすく、かつ威力もそこそこあるので重宝する。また、消費MPも5と非常に低い点もいい。

Twin Fang

双子の牙

基本ステータス

切れ味
切れる
攻撃範囲
広い
材質
鋼鉄
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data

入手方法
➡P.291

6発目以降が力の見せどころ

広い攻撃範囲と高い攻撃力が魅力の「双子の牙」。その本領を発揮するのはコンボ後半からだ。5発目の押し出しで敵の集団に突撃後、6発目以降の横斬りでなぎ払う――が基本戦術。能力が全体的に高いのでメイン武器にオススメ。



←敵に近づかれそうになったら、フィニッシュブローで切り抜けていこう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

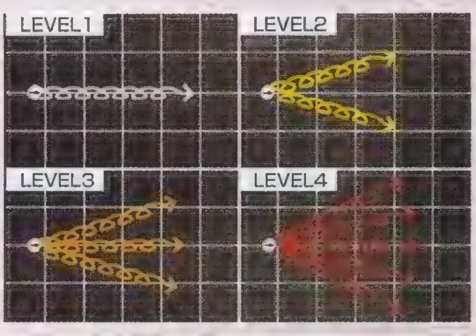
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	23	32	39	44
重量	3.0kg	3.2kg	3.5kg	3.8kg
必要キルカウント	–	250	280	270

Magic's Data

ボイスオブロキ
voice of Loke

連続使用も可能なお得な魔法

光の矢が敵をどこまでも追い掛け、HPを削っていく。敵ヒット後はその場に数秒止まり、触れた敵にもダメージを与えてくれる。特筆すべき点はMP消費量の低さだ。レベル4のときは最大で8発連続で撃つことが可能となる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	31	5	追尾する光の矢が敵にダメージを与える。
Level 2	31×2	5	追尾する2本の光の矢が敵にダメージを与える。
Level 3	31×3	5	追尾する3本の光の矢が敵にダメージを与える。
Level 4	31×5	5	追尾する5本の光の矢が敵にダメージを与える。

Mist Slasher 霞切り

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鋼鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(小)



Weapon's Data

入手方法 ➡P.295

柄の両端にある刃で敵を貫く

柄の両先端に付いた刃で連続攻撃が行える。ただ、突きなど前方のみに特化した攻撃が多いので、フィニッシュブローや魔法を時折交えながら戦おう。囲まれたり、後方からの反撃を受けないよう、敵との距離と位置の把握が大切だ。



←1・4・7：[illegible]

【コンボの流れ】

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Level 1 Level 2 Level 3 Level 4

【Level別ステータス】

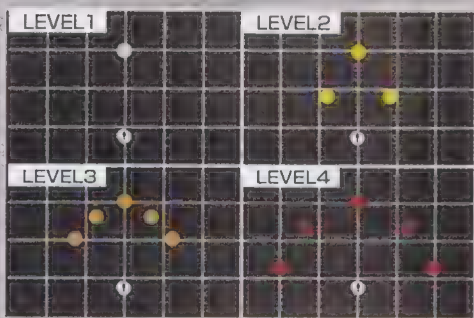
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	24	36	41	43
重量	2.4kg	2.6kg	2.8kg	3.0kg
必要キルカウント	-	380	450	670

Magic's Data

カスケードファング

水の壁で敵の侵攻を止める

地面から大量の水を放出して、水の壁を作り出す。前面を完全に遮断するので、敵が近づいて来るタイミングを見計らって使用すれば、効果的にダメージを与えられる。そのまま追撃に移行しよう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	31	10	前方に爆水の壁ができる。
Level 2	31×3	20	前方に爆水の壁か3つできる。
Level 3	31×5	30	前方に爆水の壁か5つできる
Level 4	31×5	40	前方に爆水の壁か5つできる

Queen's Throne

王妃の玉座

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data

入手方法
➡P.291

突きなど直線的な攻撃が多い

攻撃力は高いが剣速は遅め。コンボも前方のみ有効な攻撃が多い。全方位の敵を一気に斬りつける横斬りがあるが、7.10発目と後半に集中している。難度が高いステージで使うならば、横斬りが増えるレベル3まで育ててからだ。



↑敵が縦に並んでいる場合は、初めの突きで複数体を同時に攻撃できる。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

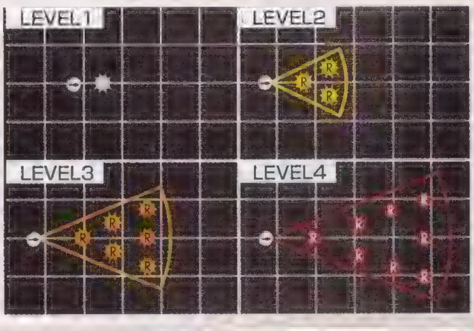
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	20	34	38	40
重量	2.4kg	2.6kg	2.8kg	3.0kg
必要キルカウント	-	280	320	400

Magic's Data

ヴォルテックスブラッド
vortex blood

強力な攻撃魔法で敵を殲滅

魔法を唱えると空中にリングが出現。約3秒後に爆発し、辺りの敵にダメージを与えていく。MP消費量は多いが、威力はそれに見合った高さ。レベル4では92まで上昇する上、効果範囲も広がり、一気に敵の数を減らせる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	前方にエネルギーが収束し一定時間で爆発する。
Level 2	46×3	20	前方3ヶ所にエネルギーが収束し一定時間で爆発する。
Level 3	60×6	30	前方6ヶ所にエネルギーが収束し一定時間で爆発する。
Level 4	92×8	40	前方8ヶ所にエネルギーが収束し一定時間で爆発する。

the raikuni

日出国の魔刃

基本ステータス

切れ味
よく切れる
攻撃範囲
かなり広い
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
↓周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.291

バランスが高い優秀な武器

振りもそこそこ速く、攻撃力も高いので、使いやすさ抜群だ。また、フィニッシュブローが周辺攻撃タイプで扱いやすい点もいい。ただ、はじき飛ばす攻撃が少ないため、HPの高い敵には反撃を受けやすいので気を付けよう。



← [illegible]果から、[illegible]

【コンボの流れ】



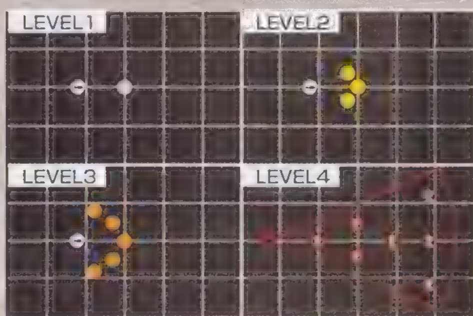
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	14	28	31	32
重量	2.8kg	2.8kg	2.9kg	3.0kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data ブラッディネススオブザペイン

敵を誘導して一網打尽に

魔法陣の上に乗った敵にダメージを与える。小隊がカイムに向かって来る習性を利用し、敵を魔法陣の中に誘導しよう。魔法陣が発生している間は、何度でもダメージを与えられるので、HPの高い敵も一気に弱らすことが可能だ。



【Level別魔法効果】

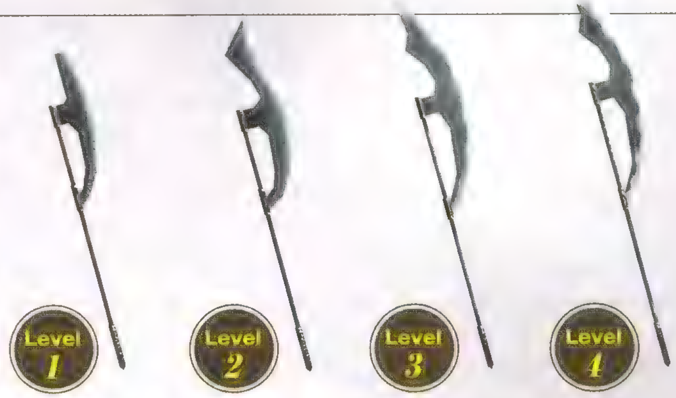
レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	20	10	魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。
Level 2	20×3	10	3つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。
Level 3	20×5	10	5つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。
Level 4	20×8	10	8つの魔法陣から毒の霧が発生し敵の体力を減少させる。

Thundergod

嵐神の閃撃

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鋼鉄
F フィニッシュブロー	前方扇形タイプ(大)



Weapon's Data | 入手方法 ➡P.295

リーチのある横斬りを起点に

振る速度は遅いが、リーチの長さと攻撃力の高さを活かせば、敵を寄せ付けずに倒すことも可能。1、8、11発目の横斬りをうまく使えるかがポイントだ。また、チェイン数もある程度稼げるので、HPの回復を図りながら戦える。



↓成長度が高く、レベル2になると攻撃力が9、コンボ数が4も増加する。

【コンボの流れ】



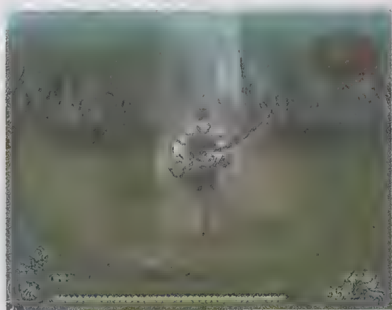
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	23	32	39	44
重量	2.8kg	3.0kg	3.1kg	3.2kg
必要キルカウント	–	280	320	400

Magic's Data | トルネードホーン tornado horn

竜巻が近寄る敵を吹き飛ばす

竜巻がカイムを包み込み、周囲の敵を吹き飛ばしてくれる。魔法が発動したら敵の集団めがけて突撃し、より多くの敵を巻き込んでいこう。生き残った相手を物理攻撃で仕留めていけば、簡単にキルカウントを稼げる。



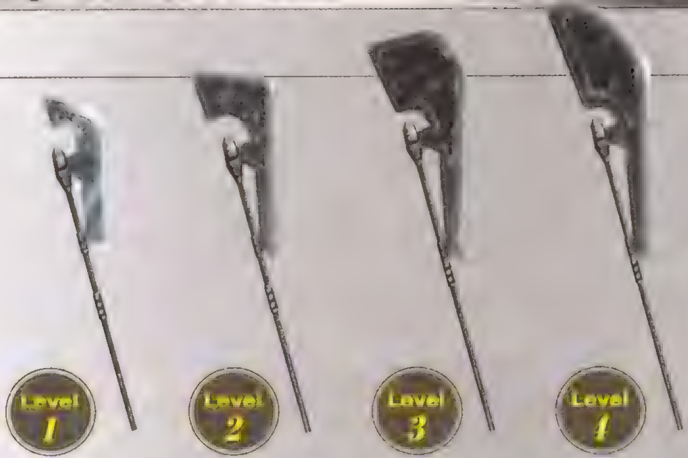
←近づく敵を片っ端からはじき飛ばしてくれる。倒れた敵はそのまま追撃だ。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	32	10	竜巻がカイムを包み、近づく敵を吹き飛ばす。継続時間10秒間。
Level 2	32	20	竜巻がカイムを包み、近づく敵を吹き飛ばす。継続時間15秒間。
Level 3	32	30	竜巻がカイムを包み、近づく敵を吹き飛ばす。継続時間20秒間。
Level 4	32	40	竜巻がカイムを包み、近づく敵を吹き飛ばす。継続時間25秒間。

Firescales

火鱗の戦斧



基本ステータス

切れ味
切れる
攻撃範囲
かなり広い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
[illegible]攻撃タイプ[illegible]

Weapon's Data

入手方法 ➡P.291

攻撃の流れをつかんで戦う

コンボの構成が、序盤と終盤の広範囲を攻撃できるパートと、中盤にある前方のみ有効な攻撃パートにはっきり分かれている。これらを把握した上で、戦術を組み立てていこう。基本性能が高いので、後半ステージまで頼りになる。



←サ[illegible]から、チェイン攻撃をま[illegible]

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	28	36	42	48
重量	3.2kg	3.5kg	3.8kg	4.0kg
必要キルカウント	-	320	380	500

Magic's Data

ブレスオブベリアル
breath of Belial

攻撃力が数倍に跳ね上がる

カイムの足下から青紫の光が出ている間は、武器の攻撃力が数倍になる。レベル4のときの効果は3倍。一時的とはいえ攻撃力が144まで上がるのだ。ボス戦など、HPの高い敵を相手にする場合に使っていこう。



←攻撃力が一気に倍増。効果中に攻撃すれば、[illegible]一撃で倒せる。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	—	10	光がカイムを包み込み攻撃力を1.5倍にする。継続時間10秒間
Level 2		10	光がカイムを包み込み攻撃力を2倍にする。継続時間15秒間
Level 3	—	10	光がカイムを包み込み攻撃力を2.5倍にする。継続時間20秒間
Level 4	—	10	光がカイムを包み込み攻撃力を3倍にする。継続時間25秒間

Deadly Sickle

死神の大鎌

基本ステータス

切れ味	切れる
攻撃範囲	かなり広い
材質	鋼鉄
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.287

その鋭い刃で命を奪っていく

1度振り始めれば、圧倒的リーチで次々と敵を切り裂いていくことが可能。コンボ内に全方位をカバーできる横斬りが6つもあり、隙のない攻撃を行える秀逸な武器だ。唯一気を付ける点は、途中に入る縦斬り（7発目）ぐらい。



↑11、12発目の横斬りの発生時に若干溜めがあるので覚えておこう。

【コンボの流れ】



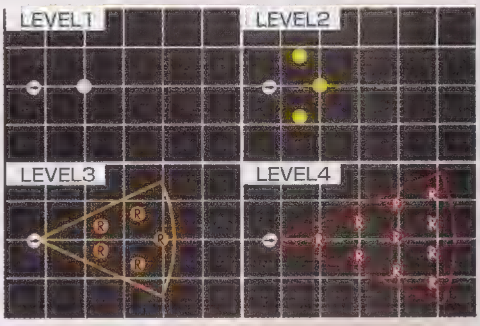
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	28	36	42	48
重量	3.2kg	3.4kg	3.6kg	3.8kg
必要キルカウント	–	320	380	500

Magic's Data ブラッドオブフォビドゥンシー blood of forbidden sea

死へと誘う魔法陣を配置する

カイムの前方に魔法陣が現れ、上に乗った敵のHPを奪い取っていく。配置される時間は約2秒ほどと短め。レベル3以降になると、扇状に配置されるパターンから、ランダムに配置されるパターンへと変化する。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	34	10	血の魔法陣が出現し敵の体力を減少させる。
Level 2	34×3	10	3つの血の魔法陣が出現し敵の体力を減少させる。
Level 3	34×5	10	5つの血の魔法陣が出現し敵の体力を減少させる。
Level 4	34×10	10	10の血の魔法陣が出現し敵の体力を減少させる。

背理の鎌

Traitorsickle



基本ステータス

切れ味
よくきれる
攻撃範囲
かなりひろい
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
[illegible]

Weapon's Data

入手方法
➡P.292

実戦投入はレベルアップ後に

初期値の攻撃力では、序盤のザコ敵相手がやっと。早めのレベルアップは必須だ。また、4〜7発目の突きと柄による連続攻撃が続くなど、コンボはやや使いづらい。9、12発目の広い横斬りを活用して、囲まれないように戦おう。



【コンボの流れ】

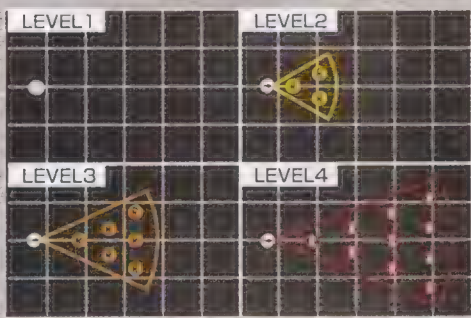
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		F		F			F			F		
	Level 1				Level 2		Level 3			Level 4		

【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	6	16	17	19
重量	3.4kg	4.8kg	5.2kg	5.8kg
必要キルカウント	-	200	300	400

Magic's Data

ファングオブシルフ
fang of Sylph



竜巻を出現させ敵を巻き込む

竜巻により敵を宙に舞い上がらせダメージを与える攻撃魔法。レベル2以降になると、複数の竜巻がランダムで発生。広範囲の敵を一気に攻撃できる。ただし、レベルが上がっても威力は変化なし。MP消費量も多いのも難点だ。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	10	10	恋する精霊の竜巻が出現する。
Level 2	10×3	20	恋する精霊の竜巻が3本ランダムに出現する
Level 3	10×6	30	恋する精霊の竜巻か6本ランダムに出現する
Level 4	10×10	40	恋する精霊の竜巻か10本ランダムに出現する



己の腕力と巨大な塊で立ちはだかる敵を叩き潰す圧倒的な“暴力”

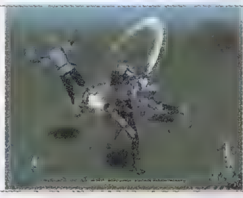
基本性能

鈍重な動きながらも敵を一撃粉砕する破壊力

攻撃範囲が狭く、武器を振るスピードが遅いので、育てるには根気が必要だ。しかし、その破壊力はかなりのもの。特にレベル4まで成長させれば、敵を埃のように吹き飛ばせるほどだ。



重量感溢れる見た目に違わず、軽々と振り回すことはできない重さがある。同様に、フィニッシュブローの発動にも時間がかかり、混戦時に使うには、高いリスクを背負うことになる。



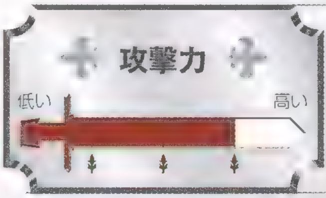
⬅まるで力を溜めているようなコンボの一発目、かなり重たげだ。



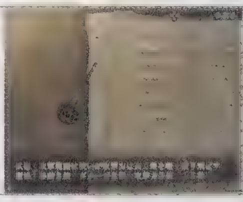
長さが短めの武器ばかりとなっているで、接近戦が基本。コンボの流れは「突き」「払い」「振り下ろし」と全方位に対応できるようになっているので死角はなく、有効範囲は狭い。



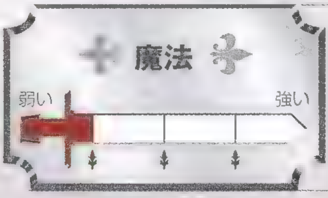
⬅ヒットすれば敵をはじき飛ばすので、連続で当てるのは難しい。



巨大な塊から繰り出す破壊力は言うに及ばず、レベル1から絶大な破壊力を秘めているものが多い。すべての攻撃にはじき飛ばし効果があるので、強敵との戦闘時には欠かせないだろう。



⬅レベル4にもなれば、もはや向かうところ敵なしの破壊力を見せる。



武器そのものの攻撃力に比べ、魔法の威力はどこか頼りない。反面、効果範囲が広いので牽制として活用できる。理想的なのは、魔法で動きを止めて武器で攻撃——という流れを作ることだ。



⬅「ここぞ！」という場面以外では、魔法の使用は控えたいところだ。

基本戦術

その圧倒的攻撃力を強敵相手に活用する

狭い攻撃範囲と遅い振りのため、正面の敵を相手にしているときに、ほかの敵から攻撃を受けてしまうこともしばしば。集団戦では、その破壊力もなかなか効果を発揮しない。逆に、圧倒的破壊力は強敵を相手にしたときに活きる。有象無象のザコと戦うときほかの武器で、強敵と戦うときはメイスで、というように使い分けよう。ただし、この方法だとキルカウントが稼げない。レベルを上げるときは、フリーミッションで鍛えよう。

Pickup Weapon

Attack　髑髏の宴

その重量を活かし、繰り出される破壊力はさすが。全武器中2番目の高さを誇る高い攻撃力とはじき飛ばし効果で、強敵相手に活躍してくれるだろう。

Magic　破獄の針鼠

効果持続時間が30秒以上もあるのが最大の魅力。威力も60と高く、敵集団に突っ込んでいくだけで、敵を次々と倒せるのもいい。物理攻撃の補助として使おう。

Demon's Rod

悪魔の鉄棍



基本ステータス

切れ味
切れない

攻撃範囲
狭い

材質
[illegible]

F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(小)

Weapon's Data | 入手方法 ➡P.298

コンボ4発止めを基本に

コンボ5発目以降になると、ただでさえ遅い振りがより一層遅くなり、高い攻撃力を発揮する前に敵に潰される場合が多い。4発目で止めておくのが実戦的といえる。また、後方まで届く攻撃が多いのも魅力の1つだ。



[illegible]

【コンボの流れ】



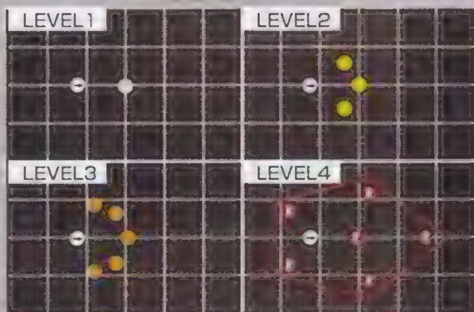
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	30	39	45	51
[illegible]	7.5kg	8.0kg	8.5kg	9.0kg
必要キルカウント	–	320	380	500

Magic's Data | ブラッディラディアンス

ダメージゾーンを出現させる

メイスに宿る悪魔の力を借り、フィールドにダメージゾーンを配置する。配置される時間は4秒ほど。発動中ゾーンの中に入った敵はダメージを食らい続ける。2ヒットすれば、トータル58ものダメージを与えることも可能だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	29	10	魔界への扉が敵の動きを止め、体力を減少させる。
Level 2	29×3	10	3つの魔界への扉が敵の動きを止め、体力を減少させる
Level 3	29×5	10	5つの魔界への扉が敵の動きを止め、体力を減少させる
Level 4	29×6	10	6つの魔界への扉が敵の動きを止め、体力を減少させる、

Torturer

拷問部屋の肉隗

基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
狭い
材質
銑鉄
F フィニッシュブロー
前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data

入手方法
➡P.292

魔法をメインとして考える

レベル4時には8.0kgまで増える大重量により、攻撃の振りは非常に遅い。また、リーチもなく、攻撃力もそこそこと使い勝手のいい武器とはいえない。ただ、魔法使用をメインと考え、武器ホイールに入れておくのもアリ。



⬅振りが遅いので相手に先手を取られがち。はじき飛ばし効果を活用しよう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	9	18	21	23
重量	6.5kg	7.0kg	7.5kg	8.0kg
必要キルカウント	-	200	300	400

Magic's Data

ブレスオブアレス
breath of Ares

強敵相手に重宝する防御魔法

光の文字がカイムの周囲に現れ、文字に触れた敵にダメージを与える。さらに効果中は敵から受けるダメージ量も減少する。文字に触れた相手ははじき飛ぶので、強敵相手に使用し、ダウンした敵をそのまま物理攻撃でたたみかけよう。



⬅強力な攻撃を行う敵と対峙するとき使用していくと高い効果が望める。

【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	戦神の加護によりダメージを66%にする。継続時間10秒間。
Level 2	26	20	戦神の加護によりダメージを50%にする。継続時間10秒間。
Level 3	26	30	戦神の加護によりダメージを40%にする。継続時間15秒間。
Level 4	26	40	戦神の加護によりダメージを33%にする。継続時間20秒間。

Holy Mace

聖なる鎚矛

基本ステータス

- 切れ味
- 攻撃範囲
- 材質
- F フィニッシュブロー



Weapon's Data ｜ 入手方法 ➡P.292

破壊力はあるが、集団戦は苦手

攻撃力は高いが、攻撃範囲の狭さと振りの遅さのため、集団戦は不向き。育成の際は、魔法を併用しながらキルカウントを稼ごう。また、遠距離まで届く前方扇形タイプのフィニッシュブローで奇襲を仕掛けていく作戦もいい。



【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	26	31	36	39
重量	4.0kg	4.0kg	4.0kg	4.0kg
必要キルカウント	–	280	320	400

Magic's Data ｜ ガブリエルクロウ

魔法発動までのズレを見極める

広範囲の敵をはじき飛ばすが、発動までの時間が3秒近くある。タイムラグを考えないと、敵がその場所から離れかねない。レベル1は自分周辺、レベル2以降は向いている方向に出ると覚え、敵との距離を計算しておこう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	22	10	収束して爆発する大天使の光か発生する
Level 2	22×6	20	収束して爆発する大天使の光が6本発生する
Level 3	22×8	30	収束して爆発する大天使の光か8本発生する
Level 4	22×12	40	収束して爆発する大天使の光か12本発生する

Mace Ablazer

炎風の鎚矛

基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
狭い
材質
鉄
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data

入手方法
➡P.295

扱いが難しい武器の1つ

リーチが短く、攻撃力も低め。スピードも決して速くない。さらにコンボの9発目以降になると、攻撃に溜めができ隙が大きくなるのもネックだ。はじき飛ばし効果を最大限活用していかないと、厳しい戦いを強いられるだろう。



⬅使用するならば、敵の弱い序盤まで。中盤ステージ以降では使用は避けよう。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

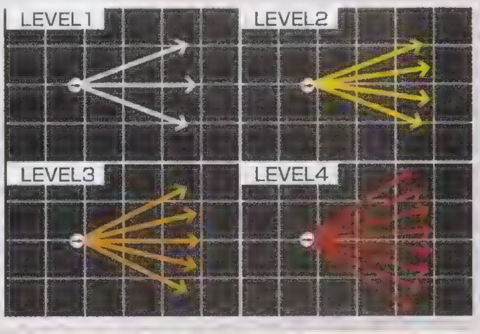
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	8	15	18	19
重量	4.0kg	4.5kg	5.0kg	5.0kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data

ウィングオブピクシー
wing of pixies

威力の低い光弾を複数発射する

光弾には貫通効果があり、複数の敵にヒットする場合もある。だが、威力が低いので大したダメージは与えられない。また、右の図はカイムが方向を変えず発射した場合の弾道だ。発射中に向きを変えれば、弾道方向を変更できる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	5×3	5	3つの光球を前方に向けて直線状に放出する。
Level 2	5×4	5	4つの光球を前方に向けて直線状に放出する。
Level 3	5×5	5	5つの光球を前方に向けて直線状に放出する。
Level 4	5×8	5	8つの光球を前方に向けて直線状に放出する。

破戒の鎚矛

Mace Depraver

基本ステータス

- 切れ味: 切れない
- 攻撃範囲
- 材質
- F フィニッシュブロー



Weapon's Data

入手方法 ➜P.298

対強敵用の武器にピッタリ

攻撃範囲が狭く、振りも遅いが、攻撃力の高さは一級品。強敵戦用の武器として活躍してくれるはずだ。また、コンボ自体にクセはないが、その重さからか、振り上げる攻撃の前に若干の隙が生じるので覚えておこう。



【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	18	25	31	32
重さ	4.0kg	4.0kg	4.5kg	5.5kg
必要キルカウント	-	280	320	400

Magic's Data

ファングオブイシュタル

効果範囲の広さが特長

魔法陣から噴出する岩によりダメージを与える攻撃魔法。威力自体は低めだが、レベル4ともなると、18もの魔法陣を出現させられる。その効果範囲の広さは驚愕もの。前方にいるほとんどの敵を一気に攻撃することが可能だ



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	20	10	魔法陣から岩が噴出する
Level 2	20×6	20	ランダムに発生する6カ所の魔法陣から岩が噴出する
Level 3	20×12	30	ランダムに発生する12カ所の魔法陣から岩が噴出する
Level 4	20×18	40	ランダムに発生する18カ所の魔法陣から岩が噴出する

Killer Mice

破獄の針鼠

基本ステータス

切れ味	切れない
攻撃範囲	狭い
材質	鋼鉄
F フィニッシュブロー	前方直線攻撃タイプ



Weapon's Data 入手方法 ➡P.295

コンボ後半の隙に注意

攻撃力があるが、振りがやや遅い程度と扱いやすい。フィニッシュブローでを早めに撃てるのも魅力だ。6発目以降は若干振りが遅くなり隙が増えるので、多数の敵と対峙する場合は注意が必要だ。



⬅コンボはほとんど左右に振り下ろす攻撃モーションで構成されている。

【コンボの流れ】



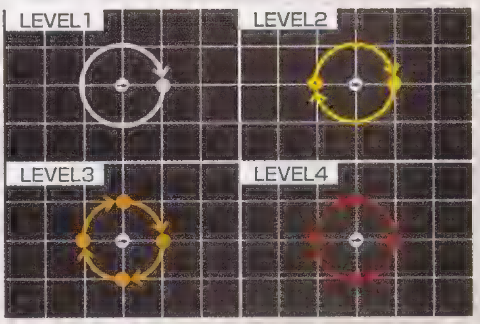
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	18	25	31	32
重量	4.0kg	4.2kg	4.5kg	5.0kg
必要キルカウント	-	280	320	400

Magic's Data ザファンズホーン Xaphan's Horn

飛び回る炎で敵を倒す

カイムの周囲を炎が飛び、立ちはだかる敵を倒していく。レベルが上昇すると消費MPは10のままだが、威力と出現する炎の数が増え、発動時間も延びる。なお、効果切れが近くなると、炎はカイムに密着して回り始める。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	炎がカイムの周囲を回る。継続時間10秒間。
Level 2	37×2	10	2つの炎がカイムの周囲を回る。継続時間16秒間。
Level 3	49×4	10	4つの炎がカイムの周囲を回る。継続時間16秒間。
Level 4	60×4	10	4つの炎がカイムの周囲を回る。継続時間32秒間。

Iron Scraps

農民の残夢

基本ステータス

- 切れ味: [illegible]
- 攻撃範囲: [illegible]
- 材質: [illegible]
- F フィニッシュブロー: [illegible]



Weapon's Data

入手方法 ➡P.286

まずはレベルアップしてから

　メイスの中では攻撃スピードは速い部類に入る。レベル2になると攻撃力がほぼ倍になるので、まずは、攻撃力不足を補うためにフリーミッションなどで鍛えるのが先決。また、攻撃モーションも後方まで届くものがほとんどと優秀だ。



⬅[illegible]タイプのフィニッシュブローを持っている。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

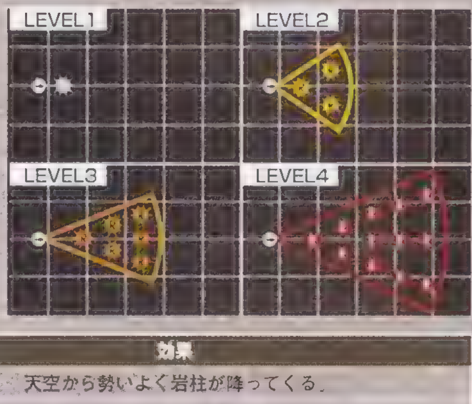
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	8	15	18	19
重量	4.2kg	4.2kg	4.3kg	4.5kg
必要キルカウント	-	200	300	400

Magic's Data

クラッキークロウ

岩柱の雨で降らす

　上空から岩の柱が落ちてきて、敵にダメージを与えていく攻撃魔法だ。威力は9と低く、レベルが上がっても変化することはない。ただ、レベル4になると12本もの柱を落とせ、広範囲の敵にダメージを与えられる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	9	10	天空から勢いよく岩柱が降ってくる。
Level 2	9×3	10	天空から勢いよく3本の岩柱が降ってくる
Level 3	9×6	10	天空から勢いよく6本の岩柱が降ってくる。
Level 4	9×12	10	天空から勢いよく12本の岩柱が降ってくる

Mace of Woe

嘆きの鎚矛

基本ステータス

切れ味	切れない
攻撃範囲	狭い
材質	鋼鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(小)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.287

特殊なコンボ構成を把握

レベル2になるとリーチが伸び、一気に使いやすくなるので、早めにレベルアップしよう。攻撃力は初期値から高いが、振りは遅め。また、コンボの中に突きが多く入っているので、空振りしないように狙いを付けて使っていきたい。



⬅コンボの最後に出る斜め斬りは、範囲は広いが、出るまで少し間がある。

【コンボの流れ】



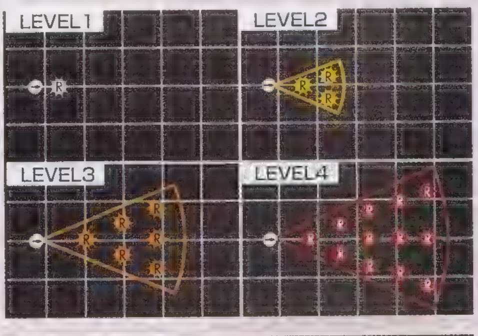
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	28	36	42	48
重量	3.0kg	3.5kg	3.7kg	3.8kg
必要キルカウント	−	320	360	500

Magic's Data ヴェイパークロー vapor claw

上空から水の塊を落下させる

メイスを掲げると上空から水の塊が落ちてきて、敵に甚大な被害を与えていく。レベルが上昇するとかなり遠方の敵まで攻撃することが可能だ。ただし、水の落ちる場所は完全にランダムなため、思うようにヒットさせにくい。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	35	10	前方に水の塊が落ちて破裂する。
Level 2	35×3	20	前方に3つの水の塊が落ちて破裂する。
Level 3	35×6	30	前方に6つの水の塊が落ちて破裂する。
Level 4	35×12	40	前方に12の水の塊が落ちて破裂する。

髑髏の宴

Skull Mace

基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
かなり狭い
材質
[illegible]
F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data | 入手方法 ➡P.292

全武器中2番目の攻撃力

「鉄塊」に次ぐ攻撃力の高さが最大の特長。7、13発目の縦への振り下ろし以外は、左右にバランスよく振り分けて攻撃するため連続攻撃はしやすいほうだ。リーチのなさは、周辺攻撃タイプのフィニッシュブローで補おう。



⬅レベルが上がっていくごとに攻撃スピードが遅くなっていく。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	36	41	49	54
重量	6.0kg	7.8kg	9.0kg	10.0kg
必要キルカウント	-	380	450	670

Magic's Data | ブレスオブフェッター breath of fetter

使用するときはレベル4で

攻撃力が数倍に上がり、さらに受けるダメージも減少する。ただし、レベル1～3は移動速度が遅くなるというデメリットがある。レベル4になれば、デメリットがなくなるので、早めにレベルアップをしておきたい。



⬅効果時間はそれほど長くない。効果時間は長くなっていく。

【Level別魔法効果】

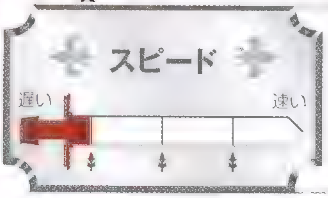
レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	---	10	移動66%、ダメージ66%、攻撃力1.5倍。継続時間5秒間。
Level 2	---	10	移動50%、ダメージ50%、攻撃力2倍。継続時間10秒間。
Level 3	---	10	移動40%、ダメージ40%、攻撃力2.5倍　継続時間15秒間
Level 4	---	10	移動3倍、ダメージ33%、攻撃力3倍。継続時間15秒間。

ハンマー Hammer

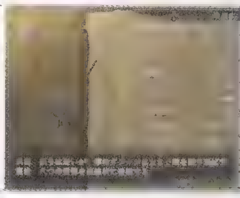
鈍色にくすむ金属の塊が 帝国兵の生き血をすすり その輝きを増してゆく

基本性能　圧倒的な重量と究極の破壊力を併せ持つ

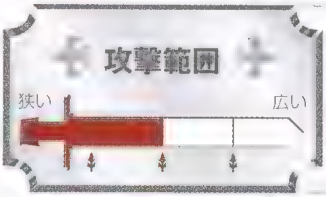
先端に取り付けられた金属の塊が、圧倒的な破壊力を生み出し、敵を一蹴する。ただし、それも当たればこそ。全系統中もっとも重い重量のため、攻撃までかなりの時間を必要とする。



全系統の中でもっとも重いのがハンマーの特徴。そのため、武器を振るスピードも遅い。また、フィニッシュブローが発動するまでにかかる時間も長いので、使いこなすには慣れが必要だ。



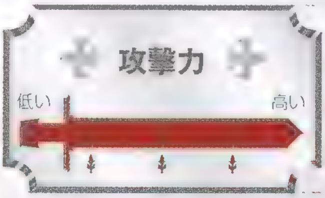
←「雷龍の叫び」は、レベル4では12.5kgにもなる。



破壊力に優れた武器の中では、攻撃範囲は広め。とはいえ、やはり全系統で見れば狭い部類に入る。敵との距離感覚に慣れ、最適な間合いをつかんで無敵の強さを引き出していこう。



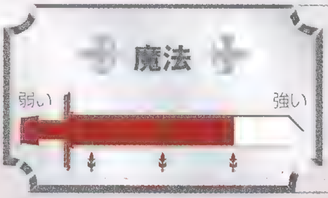
←武器を大きく振るモーションにより、攻撃が背後の敵にも届く。



全系統の中で抜きん出た破壊力を持つ。その先端に触れた帝国兵は、例外なくはじき飛ばされる。ダッシュ突きやフィニッシュブローを組み込めば、群がる敵を瞬く間に殲滅できるだろう。



←武器を横に振れば、敵が面白いように、はじき飛ばされていく。



攻撃範囲の狭さを補うように、広範囲まで届く魔法がそろっている。また、威力の高いものがほとんど。MP消費はそれほど多くないので、物理攻撃のサポートとして使っていこう。



←「ライトニングブラッド」は威力が高く扱いやすい。

基本戦術　物理攻撃は魔法で敵の動きを止めてから

そこそこの攻撃範囲と絶大な威力を誇るハンマーだが、攻撃の初動が遅すぎるのが難点。そのため、同時に攻撃を出しても敵に先手を奪われがち。その対応策として、まずは魔法で敵の動きを止めてしまうといい。敵がはじき飛ばされている間なら、攻撃の遅いハンマーでも問題ないし、ひと振りで大量の敵を葬れる。また、MPが溜まっていなければ、フィニッシュブローやダッシュ突きを使ってもいいだろう。

Pickup Weapon

Attack　忘却の羽根

リーチはやや短いものの、その高い攻撃力により、一撃ごとに敵の命を奪っていく。また、背後の敵にもヒットする攻撃が多いのも特長の1つだ。

Magic　亡国の礎

ハンマーが持つ魔法の中では、ダントツの威力。効果が切れる直前の爆発で、広範囲の敵を1度に攻撃できるなど、非常に優れた魔法だ。ただし、消費MPは多い。

忘却の羽根

Feather of Memories

基本ステータス

切れ味
切れない
攻撃範囲
材質
F フィニッシュブロー



Weapon's Data 入手方法 ➡P.292

最高レベルの攻撃力

コンボ数はレベル4でも11しかなく、全武器中最少。各攻撃は6発目の突き以外、振りのモーションに隙が多く、スピードも遅い。だが、一撃の破壊力は絶大。集団の敵には分が悪いが、1対1の戦いでは無類の強さを発揮する。



⬅コンボの締めは大きく振りかぶり、[illegible]下ろす。

【コンボの流れ】



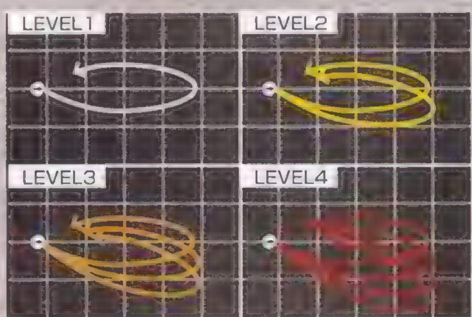
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	36	41	49	54
重量	8.0kg	9.5kg	11.0kg	12.0kg
必要キルカウント	−	280	320	400

Magic's Data ブーリシンガルネイル

光の輪が次々と敵を倒していく

光のリングがブーメランのような曲線を描いて飛び、軌道途中にいる敵を次々と倒していく。さらに手元に戻ってきたところで爆発。さらなる被害を与える。リングには貫通効果もあるので、多くの敵にヒットするはずだ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	35	10	光の刃がブーメランのように曲線を描いて飛んでいく
Level 2	35×2	10	2枚の光の刃がブーメランのように曲線を描いて飛んでいく
Level 3	35×3	10	3枚の光の刃がブーメランのように曲線を描いて飛んでいく
Level 4	35×4	10	4枚の光の刃がブーメランのように曲線を描いて飛んでいく

Thunder Dragon

雷龍の叫び

基本ステータス

切れ味	切れない
攻撃範囲	狭い
材質	鋳鋼
F フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ(中)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.298

攻撃の流れが後半から変化

5発目まで前方に特化した攻撃が、6発目以降は広範囲の攻撃が続く——という感じにコンボの性質が前半と後半で異なる。多数の敵と戦うときは、まわりを囲まれないように、コンボの後半部分をうまく使っていこう。



⬅スピードは遅め。コンボも後半にならないと前方以外の敵に対処しづらい。

【コンボの流れ】



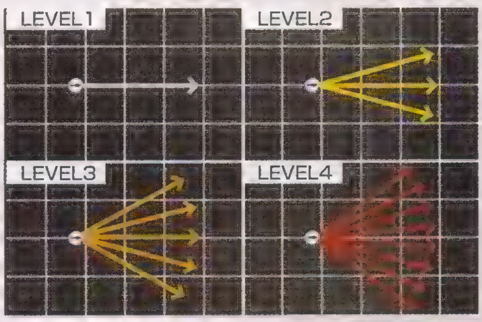
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	16	27	32	35
重量	6.0kg	8.0kg	9.5kg	12.5kg
必要キルカウント	-	200	300	400

Magic's Data バルディエルウィング Bardiel wing

雷弾をカイム手元から発射する

雷弾を発射し、敵にダメージを与えていく攻撃魔法。レベル1では、カイムの正面に1発しか発射できないが、レベルの上昇とともに、発射できる弾の数がアップ。最終的には前方に8発も撃つことが可能となる。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	18	10	雷弾を直線状に発射する。
Level 2	18×3	10	3つの雷弾を直線状に発射する。
Level 3	18×5	10	5つの雷弾を直線状に発射する。
Level 4	18×8	10	8つの雷弾を直線状に発射する。

匠のつるはし

Crafty Pickaxe

基本ステータス

切れ味
切れ味悪い

攻撃範囲
広い

材質
[illegible]

F フィニッシュブロー
周辺攻撃タイプ(大)



Weapon's Data 入手方法 ➡P.295

成長度の高さは抜群

攻撃力がレベル1～4で21も上昇する高い成長力が特徴。レベルアップするごとに攻撃力が増していくのを実感できるはずだ。スピードは非常に遅いが、そこそこあるリーチと攻撃力の高さでカバー可能。コンボの繋がりも悪くない。



←フィニッシュブローの効果範囲が非常に広いが、出の遅さがネック。

【コンボの流れ】



【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	30	39	45	51
重量	7.5kg	8.5kg	10.0kg	12.0kg
必要キルカウント	-	250	280	270

Magic's Data タロスウィング

レベル4で広範囲が攻撃可能に

鉄球を発射し、周囲の敵をはじき飛ばす。レベルが上昇すると発射数と射程が長くなり、前方の敵を殲滅できる。威力が高く効果範囲も広いため使いやすい。だが、武器の性質上MPを溜めにくいので、ムダ撃ちは避けよう。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	38	10	飛距離の短い鉄球を直線状に発射する。
Level 2	38	10	飛距離の長い鉄球を直線状に発射する。
Level 3	38×3	10	飛距離の長い鉄球を3発、扇型に前方に発射する。
Level 4	38×5	10	飛距離の長い鉄球を5発、扇型に前方に発射する

Buried Kingdom

亡国の礎

基本ステータス

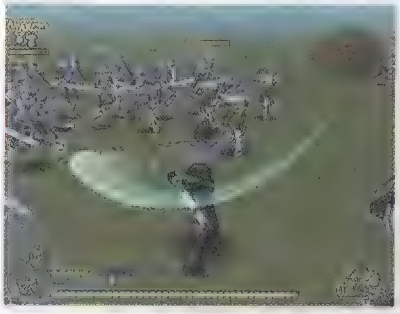
切れ味	切れ味悪い
攻撃範囲	広い
材質	鉄
フィニッシュブロー	周辺攻撃タイプ（小）



Weapon's Data | 入手方法 ➡P.292

一定の距離を保ち戦闘に望む

ハンマーの中では攻撃力が一番低いが、後方にも届く横斬りが多く、振りもそこそこ速いため非常に扱いやすい武器。序盤では強敵用の武器として手放せない1本となるだろう。チェイン時に、敵を運ぶ武器としてみても最適だ。



←離れた敵集団へ敵をはじき飛ばしながら運べばチェインも繋げやすい。

【コンボの流れ】



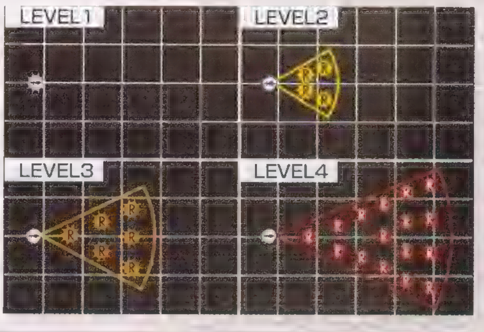
【Level別ステータス】

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
攻撃力	7	15	18	20
重量	3.4kg	4.2kg	5.4kg	6.5kg
必要キルカウント	–	150	200	250

Magic's Data | ライトニングブラッド lightning blood

雷球と爆発の2段攻撃

雷球に触れた敵はダメージを受けてはじき飛ぶ。さらに雷球は約5秒後に爆発し、敵に再びダメージを与える。1発の威力も大きいので、両方が当たれば強敵のHPも一気に減らせるだろう。レベル4なら周囲の敵を一掃可能だ。



【Level別魔法効果】

レベル	威力	消費MP	効果
Level 1	26	10	爆発する雷球を1個配置する。
Level 2	37×4	20	爆発する雷球を4個配置する。
Level 3	60×6	30	爆発する雷球を6個配置する。
Level 4	74×16	40	爆発する雷球を16個配置する。

武器ランキングベスト5！

weapon ranking best 5

全65本×4レベルの武器からベスト5をピックアップ

攻撃力や魔法の威力など、全武器260種の中から部門別にトップ5を選出。
また、そのトータル性能に優れた武器5本も総合部門としてピックアップした。

攻撃力部門

武器で最も気になるのはやはり攻撃力。1位の鉄塊に続き、2位に4本がランクインしている。

No.1	鉄塊 Level4	攻撃力	62
No.2	忘却の羽根 Level4	攻撃力	54
No.2	バールベリトの涙 Level4	攻撃力	54
No.2	髑髏の宴 Level4	攻撃力	54
No.2	不浄なる斧 Level4	攻撃力	54

重量部門

攻撃力と並び重要なのが攻撃スピード。そのスピードに大きく影響する重量ランキング（軽量順）だ。

No.1	首切り包丁 Level1	重量	1.0kg
No.2	没落した王家の剣 Level1	重量	1.3kg
No.3	死の舞踏 Level1	重量	1.4kg
No.3	領主の狩猟刀 Level1	重量	1.4kg
No.3	少年の欲望 Level1	重量	1.4kg

魔法威力部門（単発）

魔法単発の威力ランキングが本部門だ。鉄塊と不浄なる斧の各魔法が威力101と同数でトップ。

No.1	アイオブサクリファイス Level1	威力	101
No.1	アイオブサラマンダー Level1	威力	101
No.2	ヴォルテックスブラッド Level1	威力	92
No.4	エレメンタルホーン Level4	威力	74
No.4	ファントムアイ Level4	威力	74
No.5	ライトニングブラッド Level1	威力	74

※各ランキングはレベル違いの同種武器については省略している。

魔法威力部門（総合）

魔法の中には、1度に何発も発動するものが多い。その場合における威力の総合計値トップ5だ。

No.1	ライトニングブラッド Level4	威力	76×16
No.2	サンダークロウ Level4	威力	48×16
No.3	ヴォルテックスブラッド Level1	威力	92×8
No.4	ファングオブイフリート Level4	威力	48×12
No.5	ヴァイパークロー Level4	威力	35×12

トータル部門（総合）

4部門の結果を踏まえつつ、編集部選りすぐりの武器上位5つを挙げている。どの武器もステージ攻略の助けとなる優秀なものばかり。武器ホイールに何を入れるか迷ったときの参考にしてほしい。

No.1	鉄塊 Level4	「攻撃力部門」「魔法威力部門（単発）」の2冠を達成した鉄塊が堂々のトップ。クセはあるがその破壊力は圧倒的。
No.2	古の覇王 Level4	高い攻撃力、圧倒的な攻撃範囲とスピードの三拍子がそろっており、使いやすさはトップ。非の打ちどころのない武器だ。
No.3	白蝋の剣 Level4	剣そのものの性能はそれ程でもないが、魔法による無敵効果と攻撃力アップは、対ボス戦などで絶大なる威力を発揮する。
No.4	双子の牙 Level4	攻撃力が高く扱いやすい上、消費MPの低い追尾型の魔法も持っている。物理攻撃と魔法のバランスがいい武器といえる。
No.5	信義 Level4	敵を行動不能に陥らせる信義の魔法「スサノオの牙」が非常に優秀。シャドウと対決するときに使うと効果的だ。

地上戦の敵

GROUND ENEMY

地上戦に出現する敵は全44種類。攻撃方法や耐性など、敵の能力を把握して、厳しい戦場での勝利を確かなものとしてほしい。

レベル

敵にも存在する4つのレベル

例えばポーンとの戦い。武器は強くなっているのに、何度も攻撃しないと倒せない——数々のミッションをクリアしていくと、そんな印象を持つこともあるはず。実はその印象は正しい。物語が進むと、同じ見た目の敵もパワーアップするのだ。敵のレベルは4段階。HPや攻撃力などがレベル毎に異なる。



↑同じ種類の敵でもレベル1と4とでは、HP、攻撃力が数倍違ってくる。

攻撃

敵の攻撃パターンを覚える

敵の攻撃方法を分析していくと、すべての敵は大きく4パターンに分類できる。どの攻撃もL2ボタンでガードできるが、それは正面からの攻撃のみ。左右や後ろから攻撃されると防ぎようがない。この4つの攻撃パターンを覚えて、的確な対処をすることこそ最良の"防御方法"となる。右記で紹介している攻撃の特徴を知り、思わぬピンチを防いでいこう。

4つの攻撃パターン

近距離攻撃



通常攻撃

武器や拳で直接攻撃を行う。攻撃の間合いに入るまではゆっくりと近付いて来るので、先手を奪いやすい。



はじき飛ばし攻撃

青い衝撃波とともに、強烈な一撃を繰り出す。食らえば必ずはじき飛ばされるが、ダメージは微々たるものだ。

遠距離攻撃



矢や魔法球を放つ。直線にしか飛ばないが射程は長い。遠距離攻撃を行う敵は、近付けば離れようとする習性を持っている。

突撃攻撃



猛スピードで突進し、カイムをはじき飛ばす。攻撃後は、そのまま素通りして距離を取り、突進を繰り返してくる。

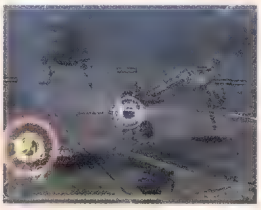
防御

防御されるとダメージ量がダウン

武器の威力はそのままダメージ値となるので、敵のDF値を上回る攻撃力の武器で攻撃すれば、一振りで倒すことができる。しかし、敵は盾などで防御、ダメージを軽減させることもある。通常時のダメージと、防御された時のダメージの違いは下記のとおりとなっている。常に一撃必殺を狙いたいなら、敵データと照らし合わせて、敵の盾をも切り裂く武器を選択しよう。



↑威力の高い武器は、振りが遅い。防御されて一撃で倒せないと、反撃されることも。



↑敵の防御力を上回る武器があるならば、多少、隙が大きいものでも使う価値大。

ダメージ量の違い

●通常時
武器（魔法）の威力 ＝ 敵へのダメージ

●防御時
武器（魔法）の威力 − 敵のDF値＝敵へのダメージ

物理・魔法耐性は敵の色で見分ける

同じ姿をした敵でも、備えている耐性によって3種類の色に分けられている。「白」がノーマル、「赤」が魔法攻撃とドラゴンの攻撃に対する耐性と反射、そして「黒」がすべての攻撃に対する耐性──といった具合だ。どの敵も一目見ただけで何色なのか判断できるようになっている。攻撃方法を決める際の判断基準として覚えておこう。


白兵


赤兵

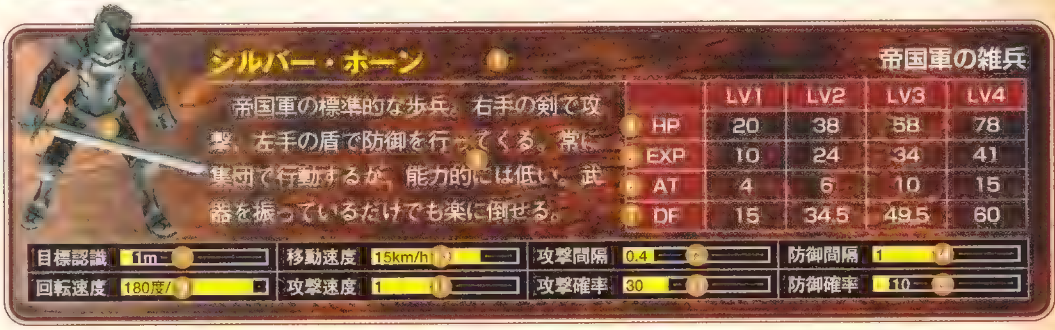

黒兵

兵種別 攻撃耐性パターン

攻撃の種類	白兵（ノーマル）	赤兵（魔法耐性・魔法反射あり）	黒兵（物理耐性・魔法耐性あり）
ファイアーブレス	★★★★★	★	★★
ファイヤーボール	★★★★★	★	★★
カイム魔法	★★★★★	★	★★
カイム攻撃	★★★★★	★★★★★	★★
契約者攻撃	★★★★★	★★★★★	★★
契約者魔法	★★★★★	★★★★★ ※	★★★★★

★の数が少ない程耐性が高い。　※魔法反射はなし。

ページの見方



1. 敵の名前。
2. 敵のグラフィック。
3. 敵の特徴を解説。
4. 敵の体力。
   数値が高いほど体力があり、ゼロになると倒れる。
5. 倒すと手に入る経験値。
6. 敵の通常攻撃時の攻撃力。
7. 敵の防御時の防御力。
   防御時にカイムが攻撃すると、そのとき装備中の武器の攻撃力からこの数値を引いた値だけHPを奪える。
8. 敵がこちらを認識する距離。
   m(メートル)で表示。
9. 敵が方向転回するときの速度。
   秒間何度かで表示。
10. 敵が移動するスピード。
    km/h（時速）で表示。
11. 敵が攻撃するスピード。
    シルバー・ボーンを1としたとき何倍の速さで攻撃を仕掛けてくるかを表示。
12. 敵が攻撃する間隔。
    秒間隔で表示。実際に攻撃をするかどうかは攻撃確率に左右される。
13. 敵が攻撃する確率（数値はレベル1時のもの）。
    %（パーセント）で表示。
14. 敵が防御する間隔。
    秒間隔で表示。実際に防御をするかどうかは防御確率に左右される。
15. 敵が防御する確率（数値はレベル1時のもの）。
    %（パーセント）で表示。

シルバー・ポーン　歩兵(白)



帝国軍の雑兵

帝国軍の標準的な歩兵。右手の剣で攻撃、左手の盾で防御を行ってくる。常に集団で行動するが、能力的には低い。武器を振っているだけでも楽に倒せる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	20	38	58	78
EXP	10	24	34	41
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	15km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	10

クリムゾン・ポーン　歩兵(赤)



魔法を跳ね返す歩兵

帝国軍の標準歩兵を、耐魔術用に強化した兵士。魔法攻撃を反射してくる以外は、シルバー・ポーンとさほど変わらない強さだ。攻撃方法も剣のみ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	22	41.8	63.8	85.8
EXP	12	28.8	40.8	49.2
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	15km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	1
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30

ブラック・ポーン　歩兵(黒)



物理・魔法に耐性を持つ

ポーン部隊を率いる隊長。物理攻撃、魔法攻撃ともに耐性があり、なかなかダメージを与えられない。時折、強烈な一撃を繰り出してくることもある。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	24	45.6	69.6	93.6
EXP	15	36	51	61.5
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	15km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	0.8
回転速度	180度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	40	防御確率	40

シルバー・クィーン　曲刀兵(白)



大きな体で連続攻撃を行う

小回りの利く小剣での、連続攻撃が得意。1発受けると、続く攻撃も必ず食らってしまう。1発のダメージは低いが、続けて攻撃を食らうとたちまちピンチに。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	20	38	58	78
EXP	11	26.4	37.4	45.1
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	1
回転速度	220度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	10	防御確率	20

クリムゾン・クィーン　曲刀兵(赤)



魔法を跳ね返し連続攻撃を行う

シルバー・クィーン同様、小剣で連続攻撃をしてくる。また、耐魔術用強化もされているので、魔法での攻撃は控えよう。体力はそれほど高くない。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	22	41.8	63.8	85.8
EXP	12	28.8	40.8	49.2
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	220度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	35



ブラック・クィーン 重刀兵(黒)

素早い攻撃と高い耐性を持つ

小剣使いのクィーン部隊でも隊長クラスの実力を誇る。物理攻撃、魔法攻撃ともにあまり効果がないので、つかず離れずの距離を保ちながら体力を削ろう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	24	45.6	69.6	93.6
EXP	16	38.4	54.4	65.6
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	0.8
回転速度	140度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	40	防御確率	45



シルバー・ビショップ 強化歩兵(白)

屈強な体で斧を軽々と振る

巨大な斧を手にした、体格の良い歩兵。ポーンよりHPが高いので、序盤では倒すのに苦労する。攻撃の振りが遅いので、その隙を突いてダメージを与えよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	32	60.8	92.8	124.8
EXP	15	36	51	61.5
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	12.75km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	1
回転速度	150度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	25



クリムゾン・ビショップ 強化歩兵(赤)

血の色に染まった屈強な体

耐魔術用強化を行ったビショップ。魔法攻撃の反射と高い体力が特徴だ。魔法への耐性もあるため、破壊力のある武器で攻撃するのがもっとも効果的だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	32	60.8	92.8	124.8
EXP	18	43.2	61.2	73.8
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	12.75km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	1
回転速度	150度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	25



ブラック・ビショップ 強化歩兵(黒)

高い耐性を備えた序盤の強敵

隊長クラスのビショップ。高い体力に、物理攻撃と魔法への耐性が付き、倒すのにかなり苦労する。相手にするときは、1対1の状況を作り出してからにしよう。

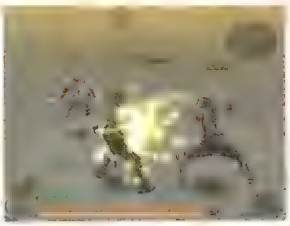
	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	22	52.8	74.8	90.2
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1m	移動速度	12.75km/h	攻撃間隔	0.5	防御間隔	0.8
回転速度	150度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	50	防御確率	35

ENEMY 解説

行動パターンは見た目で判断

帝国軍の兵士は「ポーン」「ビショップ」「ガード」など、扱う武器や見た目で各階級に分けられている。しかし、その行動パターンは同じ階級であればさほど変わらない。つまり、以前戦った敵と同じ姿をしているなら、同じ戦法で戦える、というわけだ。



←同じ戦法が通じても、能力の違いで苦戦することもある



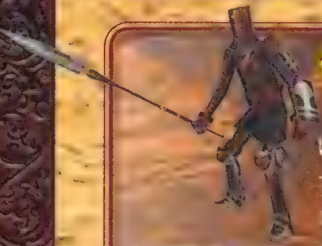
シルバー・ルーク　槍兵（白）

鋭い槍がカイムを襲う

長い槍を持った細身の歩兵。装備している武器が短いと、こちらの射程外から攻撃される。1度に登場する数が多く、中距離からの攻撃には注意が必要。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	20	48	68	82
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1.5m	移動速度	13.5km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	160度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30



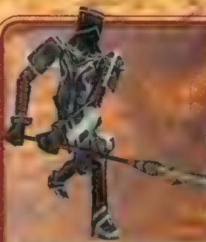
クリムゾン・ルーク　槍兵（赤）

魔法を跳ね返す槍兵

耐魔術用強化がなされたルーク。1度に登場する数が多い上、魔法攻撃を反射するので一掃するのは難しい。ハンマーではじき飛ばし、密集させないのも手だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	32	60.8	92.8	124.8
EXP	22	52.8	74.8	90.2
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1.5m	移動速度	13.5km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	160度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30



ブラック・ルーク　槍兵（黒）

槍を自在に操る難敵

ルーク部隊の隊長格。物理・魔法に耐性を持つ強敵だ。リーチの長い武器で牽制しつつ、周囲を取り囲まれないように壁を背にして戦うのもいいだろう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	26	49.4	75.4	101.4
EXP	26	62.4	88.4	106.6
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	1.5m	移動速度	13.5km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	0.8
回転速度	160度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	40	防御確率	40



シルバー・キング　重歩兵（白）

ハンマーを振り回す剛力

右手にハンマー、左手に盾を構えた帝国軍の重歩兵。その一撃は、カイムをはじき飛ばすほど強力。HPもほかの兵に比べてかなり高く、苦戦は必至だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	55	104.5	159.5	214.5
EXP	33	79.2	112.2	135.3
AT	6	10	15	21
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.5	防御間隔	1
回転速度	140度/s	攻撃速度	1.1	攻撃確率	40	防御確率	40



クリムゾン・キング　重歩兵（赤）

魔法を跳ね返す強敵

シルバー・キングに耐魔術用の強化を行った帝国重歩兵。持っているハンマーも一回り以上大きくなり、攻撃力が増している。距離を保ちながら戦おう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	73	138.7	211.7	284.7
EXP	35	84	119	143.5
AT	10	15	21	29
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.5	防御間隔	1
回転速度	140度/s	攻撃速度	1.1	攻撃確率	40	防御確率	35



ブラック・キング 重歩兵(黒)

帝国軍に選ばれた猛者

キング部隊の隊長。ほかのキング同様、強烈な一撃を放つ。物理・魔法に耐性がある。距離を保ちながら戦うか、振りの速い武器で反撃の暇を与えず攻めよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	50	95	145	195
EXP	40	96	136	164
AT	10	15	21	29
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	7m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	0.8
回転速度	140度/s	攻撃速度	1.5	攻撃確率	60	防御確率	45



クリムゾン・シールド 突撃強化兵(赤)

盾で身を守り突進する

2つに割れた巨大な盾を持つ兵士。盾を1つに合わせ、突進してくる体当たりが強烈だ。盾を合わせると、天使の教会の紋章が描かれているのがわかる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	36	68.4	104.4	140.4
EXP	25	60	85	102.5
AT	4	6	10	15
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	9m	移動速度	12.75km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1
回転速度	150度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	25



ブラック・シールド 突撃強化兵(黒)

攻撃を半減させる鉄壁の盾

両手に構えた盾を合わせ、突進してくるシールド部隊の隊長。鈍重そうな見た目とは裏腹に、突進してくるスピードは速い。武器・魔法に耐性を持っている。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	30	72	102	123
AT	6	10	15	21
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	9m	移動速度	12.75km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1
回転速度	150度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	35	防御確率	30



シルバー・ナイト 騎馬兵(白)

巧みに馬を操る兵士

騎馬にまたがり、槍を構えて突進してくる帝国軍の兵士。遠距離から真っ直ぐに突っ込んでくる。前足を持ち上げたら攻撃の前兆なので、避ける準備をしよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	20	48	68	82
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	8m	移動速度	22.5km/h	攻撃間隔	1.5	防御間隔	1
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30



ブラック・ナイト 騎馬兵(黒)

戦場を駆け抜ける黒い閃光

帝国軍を指揮する騎馬兵。ポールアックスを携え、シルバー・ナイトと同様の体当たり攻撃をしかけてくる。物理攻撃と魔法への耐性も付いた強敵だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	30	57	87	117
EXP	30	72	102	123
AT	6	10	15	21
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	8m	移動速度	22.5km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	0.8
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	40

ガード　護衛部隊



我が身を省みぬ守護者

　巨大な剣と盾を持つ護衛兵士。高いHPと攻撃力で、カイムの行く手を遮る。1人でも手強いのに、必ず2人以上で登場する。魔法で牽制して切り込もう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	65	123.5	188.5	253.5
EXP	30	72	102	123
AT	6	10	15	21
DF	20	46	66	80

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	140度/s	攻撃速度	1.1	攻撃確率	50	防御確率	40

エンパイア・ガード　護衛部隊・隊長



司教に選ばれた精鋭部隊

　ガードの中でも特に能力が高い者が、エンパイア・ガードとして帝都を守護する。その高い攻撃力は、帝国軍の中でも右に出る者がいないほど強力だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	70	133	203	273
EXP	35	84	119	143.5
AT	6	10	15	21
DF	20	46	66	80

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	0.9
回転速度	140度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	50

アーチャー　弓兵



放たれた矢がドラゴンを襲う

　遠距離から矢を撃つ帝国軍の弓兵。1回矢を放っては、再装填から攻撃まで多少の隙ができる。しかし、矢は上空にも届くので、ドラゴンの天敵と言える存在だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	4	7.6	11.6	15.6
EXP	13	31.2	44.2	53.3
AT	4	6	10	21
DF	13	29.9	42.9	52

目標認識	9m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	1.5	防御間隔	1
回転速度	160度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	20	防御確率	30

シャドウ（ポーン）



赤と青の光をまとうポーン

　ある条件（P.64）を満たすと出現する特殊なポーン。攻撃方法はポーンと変わらないが、赤い光を身にまとっている時はダメージを与えることができない。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	200	220	220	240
EXP	22	26.4	28.6	30.8
AT	4	6	10	15
DF	30	87	126	150

目標認識	1.5m	移動速度	18km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	40

シャドウ（ビショップ）

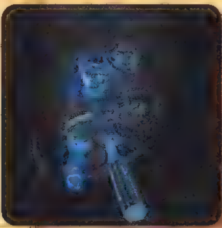


斧と魔法を駆使する強敵

　ほかのシャドウ同様、青い光のときは武器、赤い光のときは魔法で攻撃してくる。なお、魔法を6発撃つと青い光に変化して、ダメージを与えられる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	250	275	275	300
EXP	33	39.6	42.9	46.2
AT	4	6	10	15
DF	40	116	168	200

目標認識	1.5m	移動速度	18km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	40



シャドウ(キング)

強力な力を持つ最強の兵士

巨大なハンマーでの一撃を食らうと、はじき飛ばされて時間を大きくロスしてしまう。ハンマーを振りかざしたらスライドでかわすか、防御で乗り切ろう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	300	330	330	360
EXP	44	52.8	57.2	61.6
AT	4	6	10	15
DF	50	145	210	250

目標認識	1.5m	移動速度	18km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	40



ワーカー

操作兵

自在に兵器を使いこなす技能兵

投石器や石弓など、巨大な兵器を操作する特殊技能兵。だが、ワーカー自体に攻撃能力はなく、HPも一撃で倒せる程度。一気に接近して倒してしまおう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	1	1.9	2.9	3.9
EXP	3	7.2	10.2	12.3
AT	4	6	10	15
DF	6	13.8	19.8	24

目標認識	1m	移動速度	10km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	100	防御確率	10

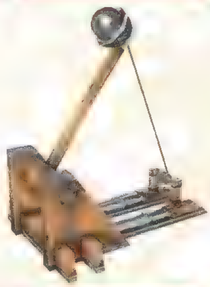
ENEMY 解説

帝国軍が操る3種類の兵器

帝国軍は今回の戦いに、さまざまな巨大兵器を投入している。兵器には以下で紹介している3種類が存在し、ワーカーが操作を行っている。つまり、いかに強力な兵器でもワーカーを倒してしまえば無力化することができる、というわけだ。

投石機

まるで隕石のように飛んでくる巨大な石は衝撃波を生み出し、落下した周辺でもダメージを受けてしまう。また、石は空中のドラゴンにも当たる。

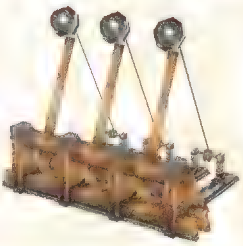




←矢を撃つ準備をするワーカー。兵器の操作に集中するためか、接近しても攻撃してこない。

三連投石機

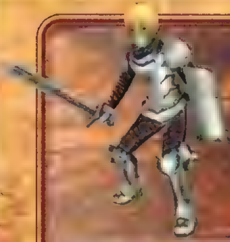
強力な巨石を3つ同時に投げてくる。操作しているワーカーは兵器の左右に2人いるので、両方とも倒さなければ、無力化させることができない。



石弓

空を飛ぶドラゴンをも射抜く巨大な矢を撃ってくる。食らってしまえば、いかにドラゴンと言えども大ダメージを受けてしまう。スライドで回避しよう。





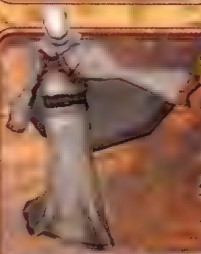
少年兵

敏捷さを活かした連続攻撃が驚異

幼い外見とは裏腹に、素早い連続技で最大3発の攻撃を仕掛けてくることも。特に3発目ははじき飛ばす効果を持っているので、なめてかかるのは危険だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	12	22.8	34.8	46.8
EXP	8	19.2	27.2	32.8
AT	4	6	10	15
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	2m	移動速度	8km/h	攻撃間隔	0.5	防御間隔	3
回転速度	180度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	60	防御確率	50



司祭　プリースト

魔法を撃ち出す邪教徒

魔法攻撃をしてくる白装束の司祭。魔法の軌道は直線的だが、かなり離れた位置まで攻撃が届く。HPは低いので、近づいて一気にケリを付けよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	9	17.1	26.1	35.1
EXP	12	28.8	40.8	49.2
AT	4	6	10	21
DF	13	29.9	42.9	52

目標認識	5m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	1
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30



魔獣使い　ビーストテイマー

魔法の扱いに長けた魔術師

司祭同様、魔法攻撃を仕掛けてくる上に、こちらの魔法攻撃も反射する厄介な魔術師。遠距離から攻撃できないので、魔法をかわしながら近づいて攻撃だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	18	34.2	52.2	70.2
EXP	20	48	68	82
AT	4	6	10	21
DF	13	29.9	42.9	52

目標認識	5m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.3	防御間隔	1
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30



ネクロマンサー　死霊使い

亡者を召喚する邪悪な魔術師

魔法攻撃だけでなく、レイスを呼び出す力も備えた禁断の魔術師。さらに、物理攻撃、魔法攻撃への耐性も持っている。最強クラスの魔法使いだ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	20	38	58	78
EXP	28	67.2	95.2	114.8
AT	4	6	10	21
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	5m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	40



付与魔術師　エンシャンター

巨大な石の巨人を召喚する

地の底から巨大なゴーレムを召喚する強大な魔力を秘めた魔術師。必ずゴーレムとセットで登場する上に、魔法を放ってくるので近付くことさえ難しい。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	18	34.2	52.2	70.2
EXP	18	43.2	61.2	73.8
AT	4	6	10	21
DF	13	29.9	42.9	52

目標認識	1m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.4	防御間隔	1
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	35



アンデッド・ナイト 死霊兵

地獄から蘇った狂戦士

天使の教会の力により、死の淵から蘇った兵士。出現地点付近に近づくと地底より現れる。なお、ある程度離れると地底に戻る習性がある。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	22	41.8	63.8	85.8
EXP	20	48	68	82
AT	6	10	15	21
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	1.5m	移動速度	13.5km/h	攻撃間隔	0.6	防御間隔	1.2
回転速度	160度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	50	防御確率	40



レイス

現世を彷徨う凶悪な亡霊

死してなお現世をさまよう悪霊。特殊な攻撃方法はなく、その枯れた腕でカイムに殴りかかってくる。中には、ネクロマンサーに召喚されて出現する者もいる。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	18	34.2	52.2	70.2
EXP	10	24	34	41
AT	4	6	10	15
DF	13	29.9	42.8	52

目標認識	2m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.8	防御間隔	1
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	10



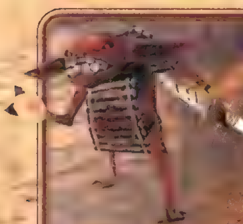
ゴブリン ゴブリンリーダー

小柄な体に凶暴性を秘めた亜人

小さな体と剣で、連続攻撃を行ってくる。攻撃頻度も高く、ちょっとした攻撃の隙間に反撃してくる嫌な相手。1度に出現する量が多いのも特徴だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	10	19	29	39
EXP	8	19.2	27.2	32.8
AT	4	6	10	15
DF	11	25.3	36.3	44

目標認識	1m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.2	防御間隔	1.2
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	5



クリムゾン・ゴブリン

魔法に耐性を持ったゴブリン

ゴブリン同様、素早い攻撃と集団での行動が特徴。ほかの赤い色をした敵と同じく、魔法とドラゴンの攻撃を反射する。物理攻撃で倒していこう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	12	22.8	34.8	46.8
EXP	10	24	34	41
AT	4	6	10	15
DF	11	25.3	36.3	44

目標認識	1m	移動速度	16.5km/h	攻撃間隔	0.2	防御間隔	1.2
回転速度	200度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	45	防御確率	20

ENEMY 解説

必ずセットで登場する敵

ネクロマンサーと付与魔術師は、ほかの敵を召喚してカイムの前に立ちはだかる。召喚された敵は魔術師を倒すことで、ダメージを与えていなくても消えるが、その場合はEXPやMPは獲得できない。状況に合わせて、わざと召喚させMPを溜めたり、より多くの経験値を入手するのも手だ。



←魔術師召喚[illegible]して攻撃してくる。

シルバー・オーク
ブタの顔を持つ怪力亜人



豚の頭を持った異形の怪物。巨大なハンマーを右手に持ち、力任せの攻撃を仕掛けてくる。集団で行動することは少なく、魔法も有効だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	45	85.5	130.5	175.5
EXP	25	60	85	102.5
AT	10	15	21	29
DF	20	46	66	80

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	2
回転速度	140度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	10

クリムゾン・オーク
たいまつの炎を吹き出すオーク



魔法攻撃を反射する能力を身につけたオーク。近付けばたいまつで殴りかかり、離れれば火球を飛ばして攻撃してくる。直線的な動きは避けて接近しよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	50	95	145	195
EXP	28	67.2	95.2	114.8
AT	10	15	21	29
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	1m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1.2
回転速度	140度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	35	防御確率	25

シルバー・オーガ
振り下ろされる拳が驚異

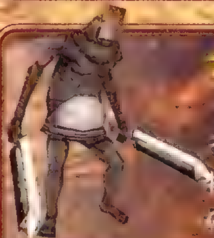


カイムの倍以上はあろうかという長身から、拳を振り下ろしてくる。ダメージが大きいので、振り上げた瞬間にガードか回避を行い、振りの速い武器で反撃だ。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	50	95	145	195
EXP	35	84	119	143.5
AT	10	15	21	29
DF	20	46	66	80

目標認識	2m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	2
回転速度	140度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	10

ブラック・オーガ
二刀流でカイムに襲いかかる



高い位置から振り下ろされる長剣は、その巨体からは想像できないほど速い。物理攻撃と魔法への耐性を持ち、亜人系の中では最強クラスの実力を誇る。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	45	85.5	130.5	175.5
EXP	40	96	136	164
AT	10	15	21	29
DF	20	46	66	80

目標認識	2m	移動速度	12km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	2
回転速度	140度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	55	防御確率	25

トロル
見た目とは裏腹の素早い攻撃が得意



手に持った巨大な分銅は、かなり広い範囲を攻撃できる上に、スピードも速い。複数体に囲まれる前に、はじき飛ばして1対1に持ち込むか、魔法で攻撃しよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	40	76	116	156
EXP	35	84	119	143.5
AT	10	15	21	29
DF	17	39.1	56.1	68

目標認識	2m	移動速度	12.75km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1
回転速度	150度/s	攻撃速度	1.2	攻撃確率	45	防御確率	25



エンパイア・ゴーレム

邪悪な魔術師の忠実な僕

付与魔術師によって生み出された人工生命体。カイムの攻撃では、まったくダメージを与えられない。ドラゴンに乗って、空から攻撃をしかけよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	200	380	580	780
EXP	100	240	340	410
AT	15	21	29	40
DF	25	57.5	82.5	100

目標認識	10m	移動速度	10.5km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1.2
回転速度	130度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	30



オーク戦車 （オークタンク）

砲弾を放つオークの兵器

遠距離から砲弾を撃つ亜人の兵器。操作をするオークには、正面からの通常攻撃は無効。ジャンプ攻撃、ダッシュ突き、背後からの攻撃で撃退しよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	48	91.2	139.2	187.2
EXP	28	67.2	95.2	114.8
AT	4	6	10	21
DF	15	34.5	49.5	60

目標認識	6m	移動速度	10km/h	攻撃間隔	2	防御間隔	1
回転速度	140度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	40	防御確率	20



敵(小)

空から舞い降りた巨大な赤子

見た目は赤子ながら、その能力は地上の敵の中でナンバー1。常にバリアーで身を守り、物理・魔法の攻撃を半減する。振りの速い武器や魔法で牽制しよう。

	LV1	LV2	LV3	LV4
HP	40	76	116	156
EXP	30	72	102	123
AT	4	6	10	21
DF	30	69	99	120

目標認識	5m	移動速度	15km/h	攻撃間隔	1	防御間隔	1
回転速度	150度/s	攻撃速度	1	攻撃確率	30	防御確率	100



アンヘル

カイムの前に立ちはだかる最強の敵

種の存続を賭けてカイムの前に立ちはだかる「アンヘル」の最終形態。HPの量に応じて、5種類の攻撃を使い分けてくる。唯一攻撃がヒットする顔は、攻撃の直前のみに下ろしてくるので、リーチの長い武器以外で戦うと苦戦するだろう。

	AT
ファイヤーボール	20
ファイアーブレス	30
魔法弾	10
誘導弾	25
カウンター攻撃	50
EXP	31800

ENEMY 解説

亜人すら兵士とする帝国軍

帝国軍には人間の兵士のほかに、ゴブリンやオーク、オーガなどの亜人部隊が存在する。人間とは違った特殊な体格から繰り出される攻撃は、どれも強力な破壊力を秘めている。ゴブリン以外は、1体で序盤のポーン小隊を越える攻撃力とHPを有した強敵ばかりだ。



←オークは、高度な技術を持ち身につけているようだ

空中戦の敵

sky enemy

空中戦ではHPの回復手段がないので、地上戦よりもシビアな戦いが要求される。敵の特徴を理解して、受けるダメージを減らそう。

ミッションの難易度でステータスが変化

地上戦と違って、空中戦の敵にはレベルが存在しない。しかし、ここでもストーリーが進むにつれて、同じ敵でも撃墜するのに時間がかかると感じることもあるだろう。これは、敵のステータスがステージの難易度によって変化するからだ。下表ですべての空中戦の難易度を紹介しているので、参考にしてほしい。また、攻撃力・獲得経験値の倍率は、すべての敵に対応している。

メインストーリー

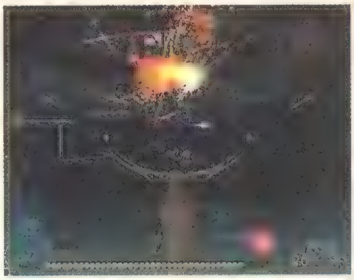
空中戦ステージ		難易度	攻撃力	獲得経験値
第一章「源流」第6節	➜P.82	100	×1.00	×100.0
第一章「源流」第7節	➜P.84	101	×1.01	×101.7
第二章「交錯」第2節	➜P.94	104	×1.04	×106.8
第二章「交錯」第7節	➜P.98	105	×1.05	×108.5
第二章「交錯」第十節	➜P.102	107	×1.07	×111.9
第三章「邂逅」第2節	➜P.110	110	×1.10	×117.0
第三章「邂逅」第5節	➜P.114	120	×1.20	×134.0
第三章「邂逅」第十節	➜P.120	130	×1.30	×151.0
第三章「邂逅」第十三節	➜P.122	136	×1.36	×161.2
第四章「背反」第4節	➜P.130	138	×1.38	×164.6
第五章「破壊」第2節	➜P.142	120	×1.20	×134.0
第五章「破壊」第8節	➜P.148	150	×1.50	×185.0
第六章「宿敵」第2節	➜P.152	100	×1.00	×100.0
第六章「宿敵」第3節	➜P.154	140	×1.40	×168.0
第七章「悲劇」第4節	➜P.160	150	×1.50	×185.0
第八章「封印」第1節	➜P.164	170	×1.70	×219.0
第八章「封印」第2節	➜P.165	100	×1.00	×100.0
第八章「封印」第3節	➜P.166	175	×1.75	×227.5
第八章「封印」第7節	➜P.172	240	×2.40	×338.0
第九章「鎮魂」第1節	➜P.178	177	×1.77	×230.9
第九章「鎮魂」第3節	➜P.180	177	×1.77	×230.9
第九章「鎮魂」第5節	➜P.182	191	×1.91	×254.7
第十章「迷走」第1節	➜P.190	200	×2.00	×270.0
第十章「迷走」第2節	➜P.192	200	×2.00	×270.0
第十二章「混沌」第2節	➜P.208	230	×2.30	×321.0
第十二章「混沌」第9節	➜P.213	220	×2.20	×304.0
第十三章「混沌」第3節	➜P.217	100	×1.00	×100.0
レオナールの飢 第1節	➜P.222	178	×1.78	×232.6
レオナールの飢 第5節	➜P.226	178	×1.78	×232.6
アリオーシュの奇 第1節	➜P.233	200	×2.00	×270.0
アリオーシュの奇 第3節	➜P.234	220	×2.20	×304.0
セエレの祈 第3節	➜P.240	178	×1.78	×232.6
セエレの祈 第7節	➜P.244	178	×1.78	×232.6

フリーミッション

空中戦ステージ		難易度	攻撃力	獲得経験値
女神の城　上空	➡P.256	105	×1.05	×108.5
静かな森　上空	➡P.259	110	×1.10	×117.0
月の砂漠　上空	➡P.262	125	×1.25	×142.5
雪の荒野　上空	➡P.264	135	×1.35	×159.5
青き丘陵　上空	➡P.266	150	×1.50	×185.0
空中要塞　上空	➡P.268	220	×2.20	×304.0
帝国都市　上空	➡P.270	250	×2.50	×355.0
封印の森　上空	➡P.273	240	×2.40	×338.0
海の神殿　上空	➡P.275	250	×2.50	×355.0
紅き岩山　上空	➡P.276	240	×2.40	×338.0
海上要塞　上空	➡P.279	240	×2.40	×338.0
新宿　上空	➡P.281	240	×2.40	×338.0

大魔法攻撃を使うタイミングをつかむ

大魔法攻撃を使うのに必要なMPの溜め方は、「敵にダメージを与える」と「敵の撃破」の2種類。しかし、一度に蓄積できるMPの量は、ドラゴンの成長具合によって決まっている（P.51）。そのため、ゲージがMAXの状態で大魔法攻撃を出し惜しむのは、貴重なMPを無駄にしている、ということなのだ。敵1体から獲得できるMPの量と、1つのステージで登場する敵の総量を把握し、効果的な場面で大魔法攻撃を使うようにしていこう。



←ガーゴイルキューブなど大量に登場する敵に大魔法攻撃を使用すれば、アッという間に殲滅できる。

ページの見方



① **シルバー・ガーゴイルキューブ**

放たれたレーザーはどこまでも追ってくる

画面を埋め尽くすほどの群れで登場するが、その場から動かない上、ロックオン攻撃③発で倒せる。大魔法攻撃での一掃も可能だ。逆にロックオン攻撃で倒していけば、MP溜めに格好の相手ともなる。

攻撃方法&攻撃力		獲得MP	
④ 直角レーザー攻撃	5 ⑤	ダメージ時	5 ⑥
	—	撃破時	22 ⑦

⑧ HP	D	⑨ EXP	10

❶ 敵の名前。
❷ 敵のグラフィック。
❸ 敵の移動パターンや特徴などを解説。
❹ 敵の攻撃方法。
❺ 各攻撃の基本攻撃力。ミッションの難易度によって数値は変化する（P.388／389の表を参照）。
❻ ダメージを与えたときの獲得MP。
❼ 撃破時の獲得MP。
❽ 敵の基本体力をA～Dの4段階で評価。Aがもっとも多く、Dは攻撃が当たると一撃で倒れる。ミッションの難易度が高いほど体力が上昇する(P.388／389の表を参照)。
❾ 敵の基本獲得経験値。ミッションの難易度によって数値は変化する（P.388／389の表を参照）。

空中兵器（小）



大空を舞う浮遊砲台

ある一定の高さまで昇ると、動きを止めて攻撃してくる。攻撃方法は、バルカンと大砲の2種類。バルカンに当たると操作に多少の影響が出るが、ダメージはゼロ。大砲を避けることに専念しよう。

攻撃方法＆攻撃力	
バルカン	0
大砲	10

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	25

HP	C	EXP	30

上空用砲台



大空の敵を狙うそびえ立つ塔

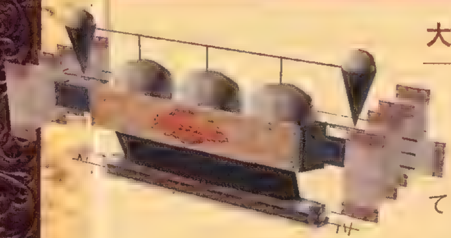
地上からドラゴンを狙って砲弾を撃ってくる。動くことができないので、楽に攻撃を当てられる。だが、出現するときは複数同時に現れるので、激しい弾幕に晒されることもある。

攻撃方法＆攻撃力	
大砲	10
—	—

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	10

HP	C	EXP	100

空中兵器（大）



大空に漂う巨大な空中兵器

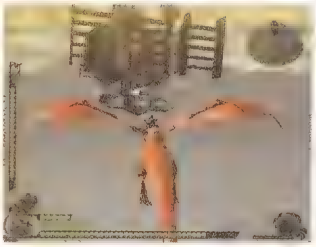
複数のパーツで構成され（下記参照）、すべての砲身やパーツを破壊することで撃破となる。その場を動かない上に各パーツのHPも少ないので、1つ1つの破壊はたやすいはずだ。バルカンと大砲での攻撃を行ってくるので、基本的な戦い方は空中兵器（小）と同じ方法が通用する。

攻撃方法＆攻撃力	
バルカン	0
大砲	10

	羽根	プロペラ	砲身
HP	B	C	C
EXP	100	5	20
獲得MP／ダメージ時	0	0	0
獲得MP／撃破時	60	40	20

ENEMY解説 空中兵器を構成する各パーツ

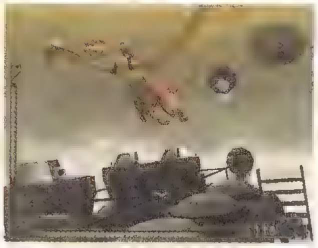
空中兵器（大）は、「羽根」「プロペラ」「砲身」の3パーツで構成されているが、空中兵器（超大型）（P.395）はさらに「砲台」が組み込まれる。各パーツの位置を把握して、迅速かつ的確に各個撃破していこう。



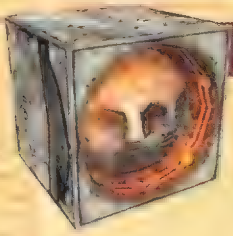
⬆本体の左右には「プロペラ」と「羽根」が配置されている。



⬆本体の下部に設置されている「砲身」は、空中兵器（超大型）の方が多い。



⬆空中兵器（超大型）上部の「砲台」。左右の「羽根」付近にも付いている。



シルバー・ガーゴイルキューブ

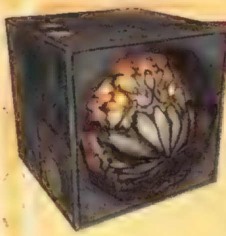
放たれたレーザーは どこまでも追ってくる

画面を埋め尽くすほどの群れで登場するが、その場から動かない上、ロックオン攻撃1発で倒せる。大魔法攻撃での一掃も可能だ。逆にロックオン攻撃で倒していけば、MP溜めに格好の相手ともなる。

攻撃方法&攻撃力	
直角レーザー攻撃	5
—	—

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	22

HP	D	EXP	10



ガーゴイルキューブ

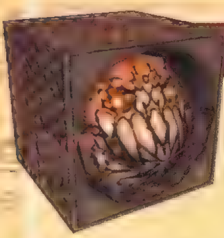
ガーゴイルの有無で 攻撃が変化

ガーゴイルがいるときのみ、ホーミング弾を撃ってくる。つまり、ガーゴイルを倒してしまえば、攻撃方法は突進のみとなる。突進は視界に捉えると発動するので、あまり接近せずに攻撃すればいい。

攻撃方法&攻撃力	
突進攻撃	5
ホーミング弾	5

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	22

HP	D	EXP	25



クリムゾン・ガーゴイルキューブ

ガーゴイルとともに 存在するキューブ

基本的にはガーゴイルキューブと同じ攻撃方法と行動を取る。唯一違う点は、ガーゴイルを倒すと、一緒に自爆するということだ。下手に倒すよりも、ガーゴイルを倒した方が効率がいい。

攻撃方法&攻撃力	
突進攻撃	5
ホーミング弾	5

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	22

HP	D	EXP	25



ガーゴイル

3発の追尾弾で 攻撃を弾く

身にまとう攻防一体のホーミング弾が厄介。1発の攻撃でホーミング弾が1個消えるので、3発撃ち込んでから本体に攻撃しよう。または、ホーミング弾が発射された瞬間に反撃するのも手だ。

攻撃方法&攻撃力	
ホーミング弾	5
—	—

獲得MP	
ダメージ時	10
撃破時	40

HP	C	EXP	80



こうもり

無数のこうもりが 超音波を放つ

1度に大量に出現し、超音波攻撃をしてくる。離れていればほとんど動かないが、近づくと側に寄ってくる。ロックオン攻撃がギリギリ届く位置をキープして、一気に殲滅してしまおう。

攻撃方法&攻撃力	
超音波	7
—	—

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	22

HP	D	EXP	15



グリフォン

鷲と獅子が融合した 巨大な怪物

こちらが近づくと超音波で攻撃してくる。急激な加減速を繰り返すので、ファイヤーボールを当てることは難しい。ロックオン攻撃を中心に戦い、隙を突いてファイヤーボールを狙って当てよう。

攻撃方法&攻撃力	
超音波	5
体当たり	10

獲得MP	
ダメージ時	30
撃破時	50

HP	C	EXP	250



ビホルダー

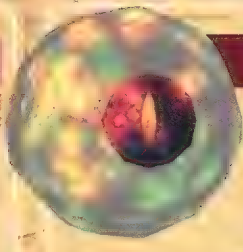
大空を舞う巨大な目玉

閉じられた瞳が開いたとき誘導弾が放たれる。ギリギリまで引きつけて、スライドで回避しなければ逃げられない。なお、普段はそれほど動かないが、攻撃を受けたときのみ、ワープで移動する。

攻撃方法＆攻撃力	
ホーミング弾	5
—	—

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	30

HP	C	EXP	180



毒性ビホルダー

倒した時の色で最後の攻撃を行う

ビホルダーと同じ動きをするが、赤と緑の光を交互に発する。赤のときは一撃で倒せるが、倒した瞬間に複数のホーミング弾が放たれる。回避する自信がないなら、緑のときに狙うのが一番だ。

攻撃方法＆攻撃力	
ホーミング弾	5
死亡ホーミング弾	12

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	40

HP	C	EXP	250

シルバー・ビホルダー



サイクロプスのレーザーを操る

サイクロプスとともに出現し、そのまわりを飛び回るビホルダー。自らの攻撃は、サイクロプスのレーザー発射時に撃たれる「直進弾」のみ。だが、サイクロプスのレーザーを変化させて、軌道を変化させる。特に5体のシルバー・ビホルダーが揃ったときに放つ「拡散レーザー」は、不規則な軌道で回避が難しい。なお、HPはそこそこあるが、サイクロプスを倒すと一緒に消滅する。

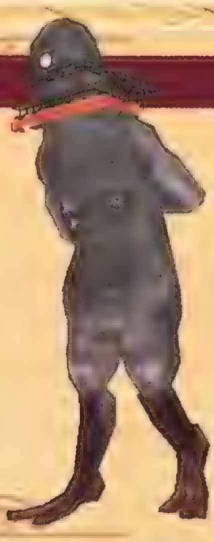
HP	C
EXP	180

攻撃方法＆攻撃力	
直進弾	5
反射レーザー	5

攻撃方法＆攻撃力	
拡散弾	1〜3
拡散レーザー	6

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	30

サイクロプス



赤い瞳から放つ巨大なレーザーが大気を斬り裂く

帝国軍によって人工的に産み出された単眼の巨人。方向転換以外の動きはしないものの、その瞳から発せられるレーザーは強烈。しかも、シルバー・ビホルダーと連係を組んだ時は不規則な軌道で飛び散るレーザーに大ダメージは必至だ。つねに左右へスライドして接近しよう。また、瞳から光を発してレーザーを溜めている時は無敵なので、下手に攻撃するよりは回避に専念した方がいい。

攻撃方法＆攻撃力	
レーザー	15
—	—

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	60

HP	B+
EXP	1500

ゴースト



人型の殻が本体を覆い隠す

移動はしないので攻撃は当たりやすいが、殻を閉じている時は、ダメージを与えられない。殻は誘導弾を発射する瞬間に開くので、ロックオンして開くのを待とう。その瞬間を狙えば、ほぼ一撃で倒せる。

攻撃方法&攻撃力	
誘導弾	3
—	—

獲得MP	
ダメージ時	10
撃破時	30

HP	C	EXP	35

スペクター



死神の姿をした大空を舞う悪霊

手元に鎌があるときは、こちらの攻撃を無効化する。鎌を投げて来た隙を突いて攻撃しよう。また遠距離では鎌を投げて攻撃してくるが、近づくと鎌を振りかざして大ダメージを与えてくる。

攻撃方法&攻撃力	
鎌投げ	10
鎌振り下ろし	20

獲得MP	
ダメージ時	30
撃破時	150

HP	B	EXP	900

スピリット



怨念の頭蓋骨が絶望の言霊を放つ

攻撃時以外は動かないが、その状態では無敵。呪詛を唱えに近寄ってきたところを迎撃だ。なお、ダメージを与えると元の位置にワープして無敵状態に戻る。倒すまでは上記パターンを繰り返そう。

攻撃方法&攻撃力	
呪詛	2
—	—

獲得MP	
ダメージ時	30
撃破時	80

HP	C	EXP	400

エンパイア・ドラゴン



レッドドラゴンに近い性能を持つ

帝国軍に属するドラゴン。レッドドラゴンに似た攻撃方法を持ち、火球（ファイヤーボール）と誘導弾（ロックオン攻撃）で攻撃してくる。また、正面からの攻撃は回避されやすいので、背後に回ろう。

攻撃方法&攻撃力	
火球	7
誘導弾	5

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	60

HP	B	EXP	320

エンパイア・ドラゴンリーダー



帝国軍に従う邪悪なドラゴン

ノーマルドラゴンより攻撃回避の確率はさらに上がり、正面からの誘導弾はまずヒットしない。次々放たれる誘導弾をかわしながら、背後から、もしくは近距離からのファイヤーボール攻撃をしかけよう。

攻撃方法&攻撃力	
火球	7
誘導弾	5

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	80

HP	B	EXP	500

砲台



長い砲身がドラゴンを狙う

空中兵器（大）や空中要塞（P.154）に設置されている砲台。固定されているので、動くことはないが、射程に入ると大砲で応戦してくる。しかし、弾道はほぼまっすぐなので回避するのは簡単だ。

攻撃方法&攻撃力	
大砲	10
—	—

獲得MP	
ダメージ時	5
撃破時	10

HP	C	EXP	100

海上兵器（小）／海上兵器（大）



海上に浮かぶ帝国軍の攻撃戦艦

帝国軍の旗を風になびかせ、海上でカイムを待ちかまえる。海上兵器（小）は砲台が2個、旗が1個がついており、海上兵器（大）には砲台が6個、旗が1個となっている。旗はターゲットすることはできないのでファイヤーボールの攻撃が必須となるが、倒すには砲台だけをすべて破壊すればいい。また、バルカンで弾幕を作るが、これは空中兵器同様、ヒットしてもダメージを受けない。

攻撃方法＆攻撃力	
バルカン	0
大砲	10

	海上兵器旗	海上兵器砲台
HP	D	C
EXP	20	20
獲得MP／ダメージ時	0	15
獲得MP／撃破時	50	40

敵（小）



天空から舞い降りた破壊の使者

誘導弾で攻撃してくる。倒しても一定時間が経過すれば復活し、四方から攻撃をしかけてくる。こちらもロックオン攻撃で応戦し、絶えず左右のスライドと加速を繰り返して回避に重点を置こう。

攻撃方法＆攻撃力	
誘導弾	5
—	—

獲得MP	
ダメージ時	10
撃破時	20

HP	B	EXP	10

エンシェントピット



聖なるドラゴンに付き従う生物

一撃で倒せるが、倒しても次々と現れて攻撃してくる。誘導弾の威力は低いので無理に倒す必要はなく、ともに出現するエンシェントドラゴンだけに狙いを絞ろう。なお、エンシェントドラゴンを倒すと一緒に消える。

攻撃方法＆攻撃力	
誘導弾	4
—	—

獲得MP	
ダメージ時	3
撃破時	5

HP	D	EXP	10

F-15DJ



異世界の空を支配する高機動の戦闘兵器

高い追尾機能を備えたミサイルを放つ戦闘機。フリーミッションでのみ登場するが、その性能は上空の敵の中ではトップクラスの機動力を見せる。ファイヤーボールでは、まず攻撃があたらないだろう。

攻撃方法＆攻撃力	
ミサイル	10
—	—

獲得MP	
ダメージ時	10
撃破時	30

HP	C	EXP	1000

結界塔



近付く者を迎撃する攻防一体の結界

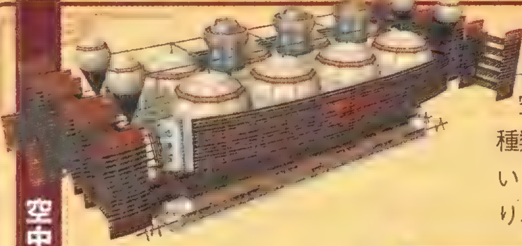
塔の上部で輝くシンボルが本体。動かないので攻撃を当てやすいのは上空用砲台と同じだが、最大で4発の誘導弾が厄介。回避に専念しながら、ターゲット攻撃で地道にダメージを与えていこう。

攻撃方法＆攻撃力	
誘導弾	7
—	—

獲得MP	
ダメージ時	50
撃破時	100

HP	B	EXP	500

空中兵器（超大型）



大空に鎮座する究極の人工兵器

空中兵器（大）をさらに強化した究極の空中兵器。数種類のパーツで構成され（P.390）、一定数を破壊しないと倒せない。本体上部と左右に砲台が設置されており、接近しすぎると無数の大砲に襲われることになる。

攻撃方法&攻撃力	
バルカン	0
大砲	10

	羽根	プロペラ	砲身	砲台
HP	B	C	C	C
EXP	100	5	20	120
獲得MP／ダメージ時	0	0	0	5
獲得MP／撃破時	60	40	20	30

ブラックドラゴン



多くの謎に包まれた黒き邪竜

性能の高い旋回能力と、レッドドラゴンに引けを取らない戦闘能力を備えている。加減速を繰り返しながら、こちらを挑発するように移動するのが特徴だ。背後をとってもバックダッシュで逃れるので、長期戦は必至だ。

HP	A	EXP	3000

攻撃方法&攻撃力	
通常弾	8
特殊誘導弾（多）	7
特殊誘導弾（大）	13

獲得MP	
ダメージ時	50
撃破時	200

エンシェントドラゴン



今なお伝説に残る聖なるドラゴン

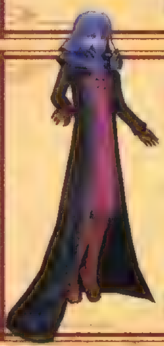
周囲にビットをはべらせ、どっしりと構えている。こちらの攻撃を回避することはないが、正面に立つと放たれるブレスやレーザーは強烈。ビットの攻撃よりダメージが大きいので、こちらを優先的にかわそう。

HP	A	EXP	22000

攻撃方法&攻撃力	
ブレス	12
レーザー	24

獲得MP	
ダメージ時	15
撃破時	200

マナ



愛を渇望する「天使の教会」の司教

天使の教会司教「マナ」が、神の力を得て巨大化したもの。攻撃がヒットする場所は小さく、胸の付近のみ。残りHPによって代わる3種類の攻撃方法によって、こちらも攻撃方法を変える必要がある（P.172参照）。

HP	A	EXP	7895

攻撃方法&攻撃力	
誘導弾	7×2.4
リング	13×2.4

獲得MP	
ダメージ時	30
撃破時	50

フリアエ



再生の卵で蘇った不運の女神

再生の卵で蘇ったフリアエ。2種類の衝撃波と短剣で攻撃してくる。短剣を出現させようとしている状態では、攻撃してもダメージを与えられない。ただし、出現した、短剣は撃破可能。倒せばMP30を獲得できる。

HP	A	EXP	11500

攻撃方法&攻撃力	
衝撃波	10
短剣	10

獲得MP	
ダメージ時	20
撃破時	200

インデックス INDEX

～ミッション・武器・魔法・敵データ索引～

ドラッグ オン ドラグーンに登場する重要なキーワードを、各カテゴリー別に紹介。「キャラクター」「武器」「魔法」「敵（地上戦/空中戦）」を50音順に、「ミッション」「フリーミッション」をストーリーに沿った形で掲載している。気になる情報を検索する際に、是非とも活用してほしい。

キャラクター Character

ミッション Mission

フリーミッション Free Mission

武器 Weapon

魔法 Magic

敵(地上戦) Ground Enemy

敵(空中戦) Sky Enemy

DRAG-ON DRAGOON
ドラッグ オン ドラグーン

ドラッグ オン ドラグーン
公式ガイドブック コンプリートエディション



produce
冨澤 勝／若松 久美子（SQUARE ENIX）

Planning & Editing
古橋 潔／山本 秀樹／永野 泰昭／宮田 篤／
篠子 裕／村下正輝／小林 文太（A-ONE OFFICE）
鷲尾トモノリ／長瀬勝三（M2）

Design & Layout Operation
diceKsaito（designman）
アミナカセイジ
青木 正

Map Graphics
百瀬俊彦／金井 了（VAC CREATIVE）

Cover Design
島田忠司／門倉徳映（Banana Studio）

Product Management
阿部謙一／飯坂佳裕（SQUARE ENIX）

Supervisor
柴貴正／折方崇志（SQUARE ENIX 第10開発事業部）

Special Thanks
横尾太郎（cavia）
SQUARE ENIX 品質管理部
ドラッグ オン ドラグーンチーム

DTP製版
株式会社DNPメディアクリエイト

2003年11月14日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

【書籍内容についてのお問い合わせ】
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00-18:00（祝祭日除く）
【販売・営業に関するお問い合わせ】
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00-18:00（祝祭日除く）

印刷所　大日本印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN4-7575-1031-4 C0076

DRAG-ON DRAGOON™

ドラッグ オン ドラグーン

SQUARE ENIX.

SQUARE ENIX

DRAG ON DRAGOON OFFICIAL GUIDE BOOK

COMPLETE-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ドラッグ オン ドラグーン 公式ガイドブック コンプリートエディション



PlayStation2

ドラッグ オン ドラグーン

公式ガイドブックコンプリートエディション

DRAG ON DRAGOON
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION

SQUARE ENIX

ISBN4-7575-1031-4

C0076 ¥1429E

9784757510319

定価：本体1,429円＋税

SQUARE ENIX

1920076014291

DRAG-ON DRAGOON™
ドラッグ オン ドラグーン